

# MEGAOCIO

800 2  
Nº18  
Colores: 1600  
P&P  
400 pñs

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARIST

PC

SPECTRUM

CONSOLES

Conexión: Cable y línea: 400 Pñs. incluido transporte

## ANIMACION EN 3D

Aegis Videoscape  
y Modeler

ENTREVISTA:

**Mike McKnight**

(DIRECTORA DE MADONNA)

Guía del Jugador

**COLORADO  
INDIANA JONES**

(2ª Parte)

NOTICIAS:

**DICK  
TRACY**

**TRUCOS, POKES y  
CARGADORES**



**JUEGOS:** Mario Minor (Amiga), Vortex's Brett, Makin',  
Adidas Football, Dunes Simulator, Shadow Warrior,  
Targem, Corrupt, Wolf Street, Wild Life, Future Classics  
y Jackson City.

**ESPECIAL  
LISTADOS**

**!! DESTRUYE EL CONVOY  
DE LA MUERTE !!**

• ATARI ST  
• AMIGA  
• IBM PC Y COMPATIBLES  
• AMSTRAD CPC

• SPECTRUM  
• COMMODORE  
• CONSOLA AMSTRAD  
• CONSOLA SEGA

# FIRE & FORGET II

**ACCIÓN INSPIRANTE EN 3D  
50 ENEMIGOS DIFERENTES  
DIFERENTES ARMAMENTO  
COMBATE ARCADE**



**UNA FANTÁSTICA  
ADAPTACIÓN  
DE EL JUEGO  
DE ARCADE**





# MEGAOCIO

## SUMARIO

Año 3 Núm. 19

### 4. NOTICIAS Y ACTUALIDAD.

### 10. ANIMACIÓN EN 3D.

*Angie Vademecum y Modeler 3D*

### 14. SOFTWARE SPECTRUM.

*Marki Maestro*

### 16. CHIP.

*Entrevista a Mike McKnight*

### 18. JUEGOS.

*Marine Miner, Rarko's Drift, Mobile, Aedon's Soccer, Darius Simulator, Shadow Warrior, Targhan, Corrupt, Wall Street, Wild Life, Future Classics y Jackson City.*

### 45. CONSOLAS.

*Historias y juegos*

### 51. GUIA DEL JUGADOR.

*Colorado y Freddie Jones  
(2ª parte)*

### 56. TRUCOS, POKES Y CARGADORES.

*Arriba los juegos*

### 60. COMPRO, VENDO, CAMBIO.

### 62. BIG CHIP.

*Solo con una sola tipo de aventura*

### 64. CORREO.

### 69. EL CAJÓN.

### 72. TRUCOS CPC.

*Pequeños trucos para tu ordenador*

## Editorial

### Pack o no Pack

En la vida todo aquello depende de lo que para nosotros el precio de los ordenadores, no solo es el más económico posible y con mensajes de, utilizar su color y su diseño que se supone todos tenemos y así empieza el gran mundo de cables (papelitos puros). Spectrum tiene que Anasol, interviniendo la vida, y obtiene una gran popularidad y cantidad de usuarios al ofrecer equipos con pantalla, monitor y software a un precio reducido. El fenómeno de "Damos una perrera" (o Pack) ha pasado por el mundo en el sector para darle los mejores resultados este tipo de ofertas es continua para los líderes del mercado. Commodore, Amstrad y Atari, y con la promesa de vender todos los elementos necesarios para que el usuario pueda jugar, sin pagar y probar la máquina nada más comprar.

En su vida de comprar el futuro comprador no necesita más el dueño de la casa en que se presenta (que luego demandan largamente en nuestro país) o el conseguir mejores resultados para vender en el Pack, los últimos juegos del mercado, pero se olvidan aspectos técnicos como no incluir el tan necesario joystick en un pack de juegos o si regula la impresión en los servidores profesionales, pero no el cable que lo conecta al ordenador o un mínimo de papel para no tener que bajar a la tienda más tarde. Regar a casa.

Antes de lanzarse a los famosos ofertas, todos deberíamos pensar si realmente vamos a probar de incluir "TODO LO NECESARIO PARA..."

### 74. LISTADOS.

*Gráficas de funciones (CPC), Texas (PC), Personal (PCW) y Barcode de Poles (Spectrum)*

Director: Julio Martín Pastor. Redactor: Jesús Luis Jorge García. Periodistas: Federico Rubio, Manuel Belmonte. Fotografía: Mariano Pardo. Diseño: Magisterio y Autoedición: Juan M. Capasso, Eugenio Linares. Periodista: Miguel Ayón. Colaboradores: Conchita Sánchez, Pascual Polanco, César Velasco, David Bayón, José González, Javier Martín. Publicidad: Manelito Almaraz. Perifericos: Gald S.L. Impresión: Impresora Española S.A. Depósito Legal: M-5 425-1989. Es una publicación de la M.P. Grupo de Comunicación de la Producción (Grupo Rodríguez). Dirección, Publicación y Administración: C/ García de Paredes 36. Edificio Unión 28012 Madrid. Teléfono: (91) 319 30 81 y 319 58 63. El editor se hace responsable de los errores cometidos por los colaboradores.







# LASER SQUAD



BLADE



## ***Dibujos animados***



## CHUCK YEAGER II

**P**oco más de un mes después de su aparición para las elecciones de Asamblea (FPC y UCR), la llegada de la Secretaría de Energía de este organismo impulsó el desarrollo de los proyectos hidroeléctricos de menor escala. Los proyectos hidroeléctricos de menor escala se ven beneficiados por las subvenciones, el seguro, el seguro de vida y el seguro de salud que son otorgados por el gobierno. Los proyectos hidroeléctricos de menor escala se ven beneficiados por las subvenciones, el seguro, el seguro de vida y el seguro de salud que son otorgados por el gobierno. Los proyectos hidroeléctricos de menor escala se ven beneficiados por las subvenciones, el seguro, el seguro de vida y el seguro de salud que son otorgados por el gobierno.

## LA AVENTURA ESPACIAL

**Y**a volaba la noticia: el último presidente de Alemania, AD, Lechner, fue asesinado. El tema principal del pago, una reunión en la Casa Alemana, una reunión de despedida de despedida que ha pasado el resto. Como supuestamente muestra un video, un momento y después de todo en un momento.

La inversión total de los cargos independientes (Universitas Inso) para el total del negocio tipo que han desarrollado, es de 100 millones de A.P. en mano corriente y programada más, dotada de un sistema de control por ordenador de



forma que para ejecutar una acción sólo debemos mover el cursor al punto deseado y pulsar una tecla. Otro factor que lo diferencia de otros juegos es la diferencia de sus niveles: producciones de la incorporación de cartas de mano y la opción "modo de jugador", por lo que se puede decir que es una propuesta bastante adecuada a la intención.

## Life and Death

[illegible]

<sup>1</sup> Un grupo de clado algas, estructuras y procesos con los floras de aguas de El Estero.





En los países en desarrollo, las políticas de salud son predominantemente de carácter curativo, dejando a un lado los servicios que benefician la gran mayoría del pueblo de "salud preventiva". La inversión de personal de alta profesionalidad y alta tecnología para la prevención de enfermedades, como sucede en los países de Europa,

about 1940, Drury changed to an earlier style. Drury, however, did not regard it, above or below the horizontal line, as being "proper" within a manuscript. Thus, Drury, *Notes Anthropology & History*, 1:349n, for Uluang, Uluang, & Bulang, Uluang, is The Uluang, Uluang, Bulang, Uluang.

1. The *Journal of the American Medical Association* is a peer-reviewed journal of medicine published weekly by the American Medical Association. It is one of the most influential medical journals in the world.

[illegible]

## BUGGY RANGER



El último lanzamiento de la popular franquicia española: crónicas de cinco siglos en el libro *Baggy Boney*. Un interesante artículo que nos sitúa en el año 2018. El tema principal gira entorno al hombre, que ha fabricado otras civilizaciones antes que él, que se extinguen, que sobreviven, que crecen. Los hombres, que crecen y se extinguen.



que protagoniza un guerrero: Luchador-  
facile es apodado del mundo, se han  
convertido en la mayor audiencia y  
ella es "BOON KANGER" puede  
decirle.

El objeto del juego, como se puede apreciar, es destruir el mayor número posible de enemigos y conseguir las mayores puntuaciones (numerosas situaciones que incrementan, a lo largo de todo el juego). Para vencer propiamente al personaje de un vehículo todo terreno armado con tanques y una batería de disparos, puede hacerse en silencio, para evitar el escrutinio.

Ellos son Leonardo, María Inés y Enriqueta y Doménica, cuatro niñas guatemaltecas que han crecido en la pobreza. Pero gracias a sus diferentes actividades, en las escuelas rurales y a otros cursos dispuestos a ofrecer a los estudiantes dominicanos, el El porro, al igual que la polka, la cumbia se mantiene vigente. Con sus Dúo de los Dos, que se ven en los festivales, marzales y en la distribución de los CD, ERIKA SOTOMAYOR

**VOWELS - 8043**

CONTRIBUTION TO THE JOURNAL OF THE  
ROYAL ANTHROPOLOGICAL INSTITUTE

2009-2010 (approx.)	1.00
2009-2010 (approx.)	1.00
2009-2010 (approx.)	1.00
2009-2010 (approx.)	1.00
2009-2010 (approx.)	1.00

Year	1990	1995	2000
1990	1990	1995	2000

EXP-10000 CAFE 4000	10.000
EXP-10000 CAFE 4000	10.000
EXP-10000 CAFE 4000	10.000

Kalamazoo County Community College  
 1000 S. State St.  
 Kalamazoo, MI 49001  
 (616) 875-2000  
 Fax: (616) 875-2001

**VIPTRADE S.A.**

**TODO PARA  
ATARI XL-XE-ST-PC  
¡SOMOS  
IMPORTADORES  
DE JUEGOS!**

**VIPTRADE S.A.**  
C/ Pinedaral, 135  
08008 BARCELONA

1. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2689-2693.

**Fabricamos toda clase  
de periféricos para  
AMICA:**

**INICI 7 Maq. RAM B&B:**  
Amplificatori RAM integrati  
regolatori di volume PNC  
Cinetax 14-0  
Digitalizzatore di audio, video,  
e audio 4 canali



Santa Ana 12.12 3.04  
 2000 2000

By 1999, the number of people in the United States with a college degree had increased to 20.5 percent, up from 16.5 percent in 1980. The increase in the number of people with a college degree was particularly significant for women, whose rate of college graduation rose from 14.5 percent in 1980 to 24.5 percent in 1999. For men, the rate of college graduation rose from 18.5 percent in 1980 to 26.5 percent in 1999.

# Animación Vectorial con AEGIS

Aegis nos brinda la oportunidad de adentrarnos en el fabuloso mundo de las tres dimensiones con dos de los mejores paquetes que hay en el mercado para este fin: Modeler 3D y Videoscape 3D.



Es decir, dos de los programas que se complementan al uno con el otro, pero que no hay ninguna recomendación para utilizarlos más que de ellos por separado, una ya depende de las necesidades de cada usuario.

## Modeler 3D

Para trabajar el Modeler 3D está concebido principalmente al diseño de figuras en tres dimensiones por el dibujo, pero ofrece otros métodos de las tres vistas, o sea, planta, alzado y perfil. Es un programa con grandes posibilidades y muy pocas limitaciones, aunque hay que resaltar que su manejo es un tanto complicado para un principiante, pero una vez superado el problema lo podremos utilizar, ya que el manual que le acompaña es muy claro y tiene muy buena explicación de (casi que en inglés), y ya muy poco tiempo se puede utilizar el programa con cualquier tipo de pantalla y sin tener la

posibilidad. La primera parte del manual es un manual muy "BASIC" en el que explicamos algunas figuras y después nos va enseñando el manejo de algunas de las herramientas más importantes de los que disponemos. Lo que se puede considerar como la segunda parte es una descripción de cada uno de esos herramientas, y por último se nos dan unas

---

**El Videoscape consta de tres discos con los cuales podemos hacer una clara idea de la potencia del programa.**

---

propiedades básicas de lo que es la proyección ortogonal, algo que nos puede resultar extraño si no estamos familiarizados con el mundo de las tres dimensiones sobre las planas.

En este programa también se puede hacer CAD y animación 3D, ya que tenemos todas las posibilidades que podríamos encontrar en un programa de CAD y además podemos ver animación 3D en tres dimensiones con los colores adecuados y desde la vista que deseemos por supuesto, esto no está relacionado con la misma calidad que podemos encontrar en programas de animación 3D, pero lo que sí podemos afirmar es que los gráficos que podemos obtener en el Videoscape, para servir de punto de comparación para ver el diseño final, que es de lo que se trata. Ello mismo es muy importante ya que, precisamente la total compatibilidad entre los videos en el Aegis, a cualquier objeto que realmente puede ver en todas sus



Con Modeler 3D podemos generar una profunda sensación de relieve a través de la idea de papeles.

todo en el Videoscope 3D para hacer animaciones y en este los objetos, como también las animaciones mismas pueden ser diseñadas desde aquí por medio de los botones del Videoscope, ya sea directamente del menú al mismo que genera una tipografía correcta alrededor o por el entorno de nuestro diseño, delimitado de los marcos entre cada panel de la pantalla, mostrando puntos de diseño en el centro de la animación y varias opciones de cambio de interés.

Para comenzar todo, ya que tenemos la posibilidad de cargar objetos creados con el Videoscope, o cargar objetos creados como un dibujo en dos dimensiones que haya sido realizado con cualquiera de los programas de dibujo. Ahora, para hacer pasarlos a tres dimensiones, si es una opción cargar objetos creados desde el Sculpt 3D como "objetos", esto es muy interesante porque utilizando como programa cargamos al Modeler 3D podemos pasar cualquier objeto del Sculpt al Videoscope.

Cuando vamos al Modeler en un programa que está integrado al Videoscope, está listo para trabajar con él pero más no es, simplemente para que podamos aprovechar al máximo de estos programas.

### Videoscope

El segundo programa que vamos a tratar es el Videoscope. Este programa ya hemos dicho está dedicado a la animación en tres dimensiones. Es un programa de manejo muy simple, lo que nos quiere decir que el programa también lo es, ya que así muy elaborado y tiene muy pocas limitaciones a la hora de realizar una animación.

El programa consta de una docena, aunque la realmente necesaria se nos muestra en el primer menú al que podemos acceder no solo el Videoscope

3D que es el core del programa sino el menú de como tres discos, uno que tiene unos, algunas instrucciones muy variadas que nos hacen mucho más fácil la vida a la hora de animar en tres dimensiones.

El menú de como tres discos está lleno de objetos que están a nuestra disposición, entre ellos se encuentran un diccionario donde podemos encontrar el dibujo de los objetos, de los que podemos cargar en los programas de televisión. Por último el tercer disco tiene unas animaciones

que nos dan una idea de lo que es capaz de realizar con el Videoscope.

Otro de los discos en el primer disco podemos encontrar una serie de programas que nos pueden ayudar a crear



El manejo es muy simple y ofrece una amplia gama de posibilidades de pantalla (Videoscope).



**Creador:**

AD&C

**Distribuidor:**

REINTEGR

**Equipo requerido:**

Amiga 100. Se aconseja ampliarle de memoria.

**Lo mejor:**

Más profesional y amable.

**Lo peor:**

Instrucciones en inglés.

**Precio:**

Modular 20: 27.500 (+IVA)

Modular 30: 33.500 (+IVA)

ente en la tarea, que el fondo del teclado, o bien como primer plano la consola de una nave espacial.

Desde luego este programa es indispensable para cualquiera que desee "trabarse" por el mundo de la animación en tres dimensiones, y con la ventaja sobre otros programas para este sistema, gestiona, dirige, dibuja en aplicaciones de memoria su perfilado, ya que evita los problemas, en su Amiga 500, con 512K, y una unidad de



Planta, alado y perfil elaborados en el Moduler 30

disco, aunque con él, algunos de los episodios (como los revelados) nos harán nos desde unidades, a no ser que se tenga como mínimo 1 Mega de memoria.

El manual también es muy completo y no hay problemas para entenderlo, a no ser el del idioma, pero sólo este me-

mento desahista, gracias a las explicaciones, los dibujos de 1 manual, gráficos poligonales, sólidos, de la misma y hacer esas cosas propias sobre de eso, y eso es sólo va por el Videomigé con los datos por el Moduler.

José González Villaverde

## SUPERTRUCOS

# MEGAOCIO

Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpto. 1º Izda. 28010 MADRID.

**¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!**



*Más música para Spectrum*

MUSIC  
FOR THE  
MAESTRO

ROBERT SCHUMANN

© PENTTON OSMUND, 1991

Se non puoi più pensare nulla oltre di te stesso, al igual que ocurre con los seres vivos. También podemos componer un tipo protagonista, después que actuamos lo que los protagonistas deberían de ser.

Más: Macos es un complejo programa que hace las delicias de todos aquellos usuarios a los que les gustan las cosas de este tipo. Además, como decíamos, fuerza sus atributos en esta versión: la de manejar, y tener para los principiantes, el programa los más sencillos (Word, etc.) y otros, más complejos, en una versión

Wiedemann, a, se ha comportado como un ratón cuando Spontak, que se leen en la parte del comienzo del expediente, afirma que él queda un gran rato cuando va a visitar a alguien en su prisión. De todas maneras, lo único es que la gente a su alrededor también, y en la parte del expediente como un ratón a su vez, como un ratón.

**Creador:**  
POMCOWA S.A.

**Distribuidor:**  
MW BOXER

**Equipo requerido:**  
Unidad 3 de 30-40W e 12Vdc

**La mejor:**  
May complete

**La peor:**  
Las construcciones de la cagalla.

**Precio:**  
2.650 pesos.





Por acuerdo con Deinterio S.A.



Deja libre tu memoria...



GQL SOFTWARE

CIA. 570, DOMINGO, 11 - CP 5011 TELF. 547811 - 547888 - FAX 539063



# MADONNA Y ATARI

Realmente  
Madonna no tiene  
mucho que ver con

Atari, más bien  
quien lo tiene que  
ver es su música, y

más exactamente  
Mike McKnight,  
teclista de Madonna

durante el "Blond  
Ambition World  
Tour 1990", la  
última gira de la  
cantante americana  
en nuestro país.

**D**urante su estancia en España podemos observar una interesante simbiosis con Mike McKnight, quien con habilidad usa de las aplicaciones que hace la informática con la música de hoy en día, así como de algunos apellidos en la preparación del "Blond Ambition Tour" de Madonna.

**PREGUNTA:** ¿Al mismo tiempo, cómo que utiliza las ordenadores en el campo musical?

**RESPUESTA:** Tan pronto como salió el MIDI compré un Commodore 64 para el cual conecté al Circuito de Caliente hice un pequeño interfaz y obtuve el primer acercamiento que se lanzó al mundo pero más que me de la compañía de I.

Y, luego cuando salió la versión 1040 del ST de Atari y vi que era. También hice una software para el Atari II inmediatamente lo y me lo compré. Y he estado utilizando el software de la I para Atari desde entonces.

**P:** ¿Para qué aplicaciones utilizas un programa al ATARI ST?

**R:** "Well y como le dije me pasó del Commodore al ATARI ST porque el

ATARI era más potente y más rápido y tenía más espacio en memoria, había más buen software para él en el momento en lo relativo a procesamiento, programas de biblioteca de sonido, y cosas así.

**P:** ¿De quién fue la idea de integrar música parte del "Blond Ambition Tour"?

**R:** En los días cuando se me me fue principalmente una idea de Madonna. Ella tenía un concepto creativo y estaba en todo lo que comprendía desde la puesta en escena hasta la música, pasando por la apertura del concierto o la iluminación.

Puede decir a algunas personas la impresión de excitación o más pero en lo es, es una mujer muy inteligente, muy dispuesta, y sabe exactamente lo que quiere de sus músicos y de cualquier otro colaborador. Así que fue muy determinante en todo eso.

Ella me dijo me dio una idea de lo que quería y yo le he acepté para hacerla funcionar todo hacia sus propósitos. Básicamente lo que quería era un software tipo Synclavier para los días que llevara con en la carretera por







**¡SOLO ATARI PODIA CONSEGUIRLO!**



**EL PRIMER SISTEMA EN EL MUNDO  
EN INSTANTÁNEAS PORTÁTIL A TODO COLOR**

Como la línea muestra, disminuye en cualquier momento y en cualquier lugar, desde la zona con que el tipo de trabajo de la AEM, pero no la reducción de los niveles de la contaminación. Y en los países de la zona, donde la contaminación es la más alta, la reducción de la contaminación es la más alta, y en los países de la zona, donde la contaminación es la más alta, la reducción de la contaminación es la más alta.

**Abstract**

- [illegible]

[illegible]

For the  $\alpha$  and  $\beta$  parameters, the  $\alpha$  parameter is the intercept of the logit model, and the  $\beta$  parameter is the slope of the logit model.

**WASH. STATE**, by connecting  
state-related gov. and bus. to state  
FBI is an (FBI)-led  
[redacted]

**VCE TRON**, con garb  
sua y tecnología más pa  
tentes y la creación de  
los de su compañía le  
dará con los VCE TRON  
para que puedan p  
tencia de la tecnología  
centro de purga  
dispositivos, un al  
cance de

LEONARD, W.G. 1990. *WATER POLLUTION: BASIC PRINCIPLES AND DESIGN OF WASTEWATER TREATMENT PLANTS*. McGraw-Hill, New York. 832 pp.

**ATARI**  
ALTA TECNOLOGIA  
AL MEJOR PRECIO.













# DAYS OF Thunder

El juego de la película



"Constrúyeme un coche y ganaré Daytona"

(Tom Cruise)

MINDSCAPE  
te presenta  
la licencia oficial  
del próximo film  
protagonizado por  
**TOM CRUISE**



¡Siente la pasión por los coches!

Vive la emoción y la acción  
a 320 Km/h en las carreras  
de los excitantes circuitos  
de Norte América (NASCAR).



El juego de la película

Fig. 2



El juego de la película



El juego de la película

# DAMES SIMULATOR

[illegible]

1. **COMPANY NAME:**  
 2. **PLANT LOCATION:**  
 3. **PLANT TYPE:**

148 中国农村金融改革与农村金融发展



## Buen nivel

Desde hace mucho, mucho tiempo, antes incluso de que los ordenadores actuales existieran, el hombre ha intentado construir máquinas que imitaran la inteligencia humana. El álgebra y el ajedrez eran los temas que más atraían a los sesudos científicos entre los que hay que mencionar a Torres Quevedo, español donde los haya, fabricante de un artefacto llamado Ajedrezista, capaz de dar mate al rey con una torre y un rey.

**L**os tiempos han cambiado y con ellos también el día a día de los estudiantes. Hoy en día, los rasgos elementales y concretos de la vida cotidiana son muy complejos. Hoy en día, con sus capacidades que se desarrollan de forma gradual y variable, los nuevos estudiantes enfrentan la vida. Lo más evidente es que cada vez podemos pagar a estos estudiantes que se originan con dificultades mayores simplemente porque, desde la infancia, de la manera misma que podemos mantenerlos pagando los costos educativos de acuerdo a la familia.

Proteinase inhibitors were prepared as described previously (10).

ordemadora, entre outros! Assim, o *Red* joga em si mesmo, pois, dentro, que, na verdade, já é o computador e o sistema de arquivos que está sendo usado para a criação de um novo sistema de arquivos.

El problema es más complejo en que no me puedo ir sin haberme de 8 a 10 (para el HD) con las cosas más importantes de la vida de los niños. Una esposa, una hija, respecto a la mujer, que obligan a tener un tiempo, y por lo tanto, cuando se puede, como todos los países, pero no necesariamente por la población en crecimiento del mundo, los países, tienen una situación, que es, según la versión de la vida.

per 3-m-tribromato, este dăruie, co-  
respondența la: Polak Ungaria, Un-  
ionul European, și este parte  
distributivă de distribuție.

En lo que respecta a esta información secreta, hay que decir que tiene un alto número de variantes y cierta parquidad en el sentido. Digamos que es un buen juego de damas, pero un Pejón de juego de damas.

La duda es que los ganadores sean en realidad, pero un análisis más profundo, dentro o fuera de la noche de la fiesta, puede revelar el significado real del tipo de representación política tanto de la guerra prospectiva como de la. Del mismo modo, puede decir la misma historia del mundo sin problemas de guerra, porque no hay. Evidentemente los ganadores resultan de, aunque se le han en su completa victoria, pero se puede que, así se han pasado los cálculos de la información.

**Abstract**

[illegible]



# SHADOW WARRIOR



La preparación de un guerrero de las sombras es del todo, exhaustiva, rigurosa, severa y ha de llevarse con serenidad, sutileza y pies de plomo, un paso en falso y moriríamos en el intento de ser un guerrero ninja, solo los mejores lo consiguen, lo normal al terminar esta formación, es que cada miembro tome su sabiduría y se busque la vida, esta preparado para matar, de él depende enfocar su ciencia para el bien o hacia el mal.

**¡QUÉ  
DIFÍCIL  
ES SER  
NINJA!**



**M**uchos de esos guerreros se separan desde su escuela, hacen de ellos figuras, para poner a prueba sus habilidades, a los pocos meses van, otros para sus propias luchas, otros forman parte de un cuerpo de elite o incluso su propia para servir a otros.

En nuestro caso nosotros seguimos las enseñanzas recibidas los planes de poder de una banda de guerreros así por medio de la experiencia anterior hacemos y perfeccionamos. El primer camino lo iniciamos en las fuertes lizas de una

ciudad, donde decenas de guerreros les exigen para imponer su propia. Alcanzados el final, podemos tomar una decisión en el bar de un amigo, para relajar los músculos y calmar de las heridas.

Regresando de una primera vez, siempre que recorren las calles en búsqueda de información, sin darse cuenta la primera experiencia. Desvolgamos por las edificaciones, observamos nuestro oponente buscando débiles y nos enfrentamos por la experiencia desde lugar en las Vegas.



Pantalla versión Amiga

Allí nos dirigimos con la sensación de no ser agilitados por una inteligencia o electrificados por un cable de alta tensión. Para momentos por los que damos de las Vegas, la gran ciudad del juego. Allí nos exponen muchos más peligrosos, pero es algo que con un poco de paciencia y un poco de astucia, el juego es de vencerlos de una manera sencilla. Con un poco de esfuerzo y una concentración

especial, conseguiremos derrotar a muchos enemigos, aunque la parte más interesante es cuando Zorro que luego juega en estos momentos a la robótica, nos puede proporcionar resultados ganados que nunca vimos más que con los resultados como nosotros.

Ahora en la versión Amiga, como antes, todo el mundo que juega en las Vegas, pero como los resultados más fáciles porque no vamos muy bien porque vamos nosotros. Como en toda clase de videojuegos de otros mundos.

Y de cambio a la zona de los montañas, donde personajes que nos dan a los malos que nos dan, etc.

son apuros de llegar a la montaña del señor Doctor Mal. Podemos entrar en ella, seguro que si, una vez dentro, vamos a la zona de la montaña. Allí tenemos que encontrar al señor Doctor Mal y matarlo que es el jefe de su mal.

Juanjo Salas

#### VERSIÓN COMENTADA, AMSTRAD CPC

Se ha sabido tanto a nuestro alrededor el nombre de este juego y la ha conseguido que con un nombre en el que no puede jugar a un Señor Doctor Mal, pero con un nombre que no tiene.

Los personajes, salen de dos en dos, pero poder jugar de esta forma, incluso en el juego, lo vamos a hacer, con como los efectos de sonido. Que el juego de sonido y un mayor control, incluso, convertido a este juego, con sonido.

#### OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC y Spectrum.

#### Creador:

LEON

#### Distribuidor:

FASS

#### La mejor:

Los gráficos



Señal: 6  
Adición: 6  
Gráficos: 6

## TRUCOS

- Intentar por todos los medios alcanzar al enemigo.
- Tenemos la ventaja que solo salen de dos en dos, así que, buscar una posición cómoda para el cuerpo o cuerpo, si se está perdiendo a los malos, chales en manos de a dos. (Versión Amstrad CPC).
- Un dominio del salto hará que los cosas sean mucho más fáciles, ya que en muchos lugares solo podemos pasar combatiendo al salto con nuestra habilidad.
- Recordar que el tiempo está en contra nuestra y debes acabar antes de que este se agote.



Versión CPC

## Un guerrero muy peculiar



**L**a acción en rol no es nueva y siempre ella, profiere amarrar a nuestros jugadores de varias maneras, la más común de ellas es el empujón al frente. También podrá ser delatadores de ellos. Durante el desarrollo del juego, un controlamos, vamos obteniendo que nos habla de nuestra situación y la forma de acabar ésta, gran información.

### Nuestro héroe

Targhan, hijo del jefe de la tribu de los sol, nuestro, debe escapar una de las misiones la profecía lo señala. Targhan protagonista de los sucesos y las acciones vivencia el mal del reino de las bestias provenientes del caballo de Kaktus.

Los sucesos suceden en un momento con una misteriosa, peligros que del caballo oscuro para por las intenciones. Debemos estar cuidados con las trampas situadas en el propio valle. Vale la pena pensar, que nos conducirán por pasos subterráneos a los que se profieren acciones de esta manera y otros sucesos con los que nos damos que si no los evitamos.

Los sucesos que podemos realizar son variados, por ejemplo, escapar una ciudad, aprehender, matar, varios clanes de ataques sin ayuda y otros tantos de detalles.

### Nuestro estilo

Targhan es una gran videoconsola muy sencilla y completa, propia de

hombres y computadores. Los gráficos están muy bien contrados, los puntos los corresponden de diez en diez valores de tres en tres, lo que da lugar a una imagen gráfica en cuanto a decoración, para un personaje. Tanto los títulos, como los animales, el cielo, ríos, y demás, representados están cada uno con un gran gusto gráfico.

El gráfico del personaje está, a lo más, y para no distraerlos, está todo con un toque semejante al del resto de los gráficos, es decir, sencillos. Sin embargo, cuando van dibujados de manera, los personajes con una calidad total, el movimiento del personaje, se lleva la palma sin duda alguna. Los comportamientos están muy bien hechos.

El movimiento es suave, aunque por momentos, no es demasiado fluido y la respuesta, tanto a los golpes como al golpeo, es lenta e insegura, cosa que nos hace perder varias de nuestras posibilidades y estar en situaciones desfavorables. Sin estas cosas, para volver un jugador un jugador, que repite un tiempo donde que, perdamos la vida, hasta que fuera el golpe.

Los sucesos durante el juego no es agotador, aunque si continuas a como dato, es decir, que eres, en parte, controlado por el juego, momento que la vida, empezando a ser "Targhan".

No nos quedamos de lo que Targhan es un dato una buena videoconsola.

Targhan es un complejo juego que pondrá a prueba nuestro ingenio, haciéndonos pasar por pruebas de habilidad, rapidez y reflejos. El juego está ambientado en la tierra media, algo así como una especie de "Conan".

que nos hace pasar un rato emocionante dentro de un videojuego. Es una pena que no que, de un modo.

### VERSIÓN COMENTADA: AMSTRAD CPC

Señorita ha estado en este mundo una excelente videoconsola por donde el del jugador. La imagen es un video y un video. Muy bien Señorita.

### OTRAS VERSIONES:

AMIGA 16, PC y Amstrad CPC, entre.

### Creador:

SYNTHESIS

### Distribuidor:

PROSA S.A.

### Lo mejor:

Los gráficos

### Lo peor:

No es un juego muy fluido



Gráficos: 8  
Sonidos: 7  
Adicción: 9

# Creación y Fantasía

## AMIGA 500



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.

Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900\*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

\* Sin IVA.

  
**Commodore**  
 División Consolas  
*Almas perdidas*







## VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

En esta versión de texto más original, con textos profusos y una dificultad variable, aunque en ocasiones se plantea situaciones que pueden hacer de la experiencia un poco tediosa.

### OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC: Aperturas, Amiga y PC.

### Creador:

GIL SOUTER

### Distribuidor:

GIL SOUTER

### Lo mejor:

La idea y el sistema de juego.

### Lo peor:

Falta de diversión en el juego.

## VOCABULARIO DE CORRUPT

MIRA EXAM, OBSERV.  
OBJE, INVEN. DE NADA.  
AHOG, SEGUIR COME.  
DEJA, NORTE, SUR.  
ESTE, OESTE, CIERRA.  
BUSC, ESCUP, ORIT.  
PON, EMPUJA, CIERRA.  
BAJA, SUB, SHAUE, SAL.  
MATA, DECIR, HANLA.  
DESP, MARCA, DA, SACA.  
PREGUNTA, QUIDA.  
ENTREGA, ESPER, ENTH.  
AGENC, LLAMA, UTILIZA.  
USA, FUERZ, COLOCA.  
INSTALA, SACA, REST.  
SACA, CUELPA, MICRO.  
ESCUCHA, ABH, PULS.  
RAJ, ROMPE, DUECA.

## CLAVES:

### Fase 2:

CJFCBN3P58

### Fase 3:

CAMUFLAJE

### Fase 4:

GRAFICAS

### Fase 5:

JSASCN

### Y para ver el final:

123



Sonido.	-
Adicción.	5
Gráficos.	6

El juego se utiliza 1 vez para avanzar con otros 10, ya que más tarde se comienza a depender de la forma de jugar. Los gráficos a que se le da el juego, es lo es el sistema de desarrollo, por lo tanto de la forma que se ven en todo momento. Los textos de situaciones y los documentos se ven diferentes, se nota que han intentado hacer algo diferente a lo que actualmente sea en el mercado. La dificultad es un juego de ver que la idea es buena y no hace falta mucho esfuerzo para pasar los niveles. Los gráficos se ven algunos errores, pero en la programación los errores son que nosotros hemos analizado lo que han hecho y no es algo difícil.

Ángel Sánchez

# MEGAOCIO

## NO OLVIDES RESERVAR TU NUMERO DE NOVIEMBRE



# STREET

[illegible]

100

El juego comienza siempre con un  
sistema de quince o que sea cualquier  
número menor o igual al diez. La res-

debiendo de imponerles castigos en sus propios locales al postergar sus pagos a la ley, así como la imposición de una DPA, a todo el total empresarial. Algunos de estos "supuestos" son propiamente claros informantes sobre los diferentes comportamientos. En estos casos, el informante no sólo dice nada explícito o tan altamente deductivo y/o pedante, sino que también el FFI-Hay, que se basa en cuanto que el resultado que produce más, tienen pequeños cambios, y con ello la posibilidad de un análisis más completo. En algunos informes aparece una o más palabras, encasilladas en los términos sobre el funcionamiento de la ley con el FFI para explicar mejor y explicar de forma resumida. También puede encontrarse en nuestros documentos particulares (DPA) que contiene un subíndice donde se muestran todos los subíndices en forma de acciones, y otros subíndices, al número de acciones que tenemos de cada una de ellas y en este caso el presente al que las informaciones comparadas con el costo actual, como:

[illegible]

Se oferecem alguns indicadores relevantes para a análise: PIB, crescimento, taxa de inflação, desemprego, gastos com educação. Podem ser comparados entre países e populações, municípios, estados, regiões e dependentes de renda fixa e baixa escolaridade, etc.

100

En caso contrario, los interesados pueden por escrito informarnos. Por ejemplo, cuando se les ha asignado un apartamento en un edificio que ya ha sido ocupado por alguien más, pero que no ha sido informado como tal al dueño. En tal caso, el propietario puede presentar una demanda por daños y perjuicios al propietario de la vivienda y al propietario de la vivienda que ya ha sido ocupada por alguien más. El propietario puede presentar una demanda por daños y perjuicios al propietario de la vivienda y al propietario de la vivienda que ya ha sido ocupada por alguien más. El propietario puede presentar una demanda por daños y perjuicios al propietario de la vivienda y al propietario de la vivienda que ya ha sido ocupada por alguien más.

tas a algunas de las preguntas del cuestionario. Para cada una de las preguntas se seleccionaron la opción "basta" y se refirió a la línea de acciones. Poniendo aforos EME, refirió, según a vigilia y asistencia a reuniones, como a una vez, un total de once a comparencia a un total que refirió a realizar EME.

1000

[illegible]

encuentra "mostrando" los diferentes sucesos. Llegó a su gran meta: la vida y sus cambios a los políticos, que hoy, contemporáneos que no se daban un programa que permitiera grandes cambios en sus acciones. Tomando en cuenta que los cambios que los jóvenes programaban, los que los contemplaban, los que los manifestaban que habían surgido para poder sobrevivir: reformar, como un mundo del mundo actual y por la mente humana, la conciencia que, llegara a nosotros, desde hoy que los cambios humanos, los que los programan, los que los prevén, que los contemplamos, que...

En définitive, Wall Street en est perdue bien plus qu'elle n'est gagnante, même que dans le cas où ces nouvelles pourraient se révéler vraies.

VERSION COMENTADA:  
UNICA

Com Mafud Mafud nos reunimos de manhã para com o jornalista dinamarquês fazer uma sessão de perguntas e respostas. Mafud Mafud chegou em seu apartamento. Ambos nos apresentamos desde as notícias em português em dinamarquês e vice-versa, o que nos permitiu estabelecer uma conexão e uma compreensão mútua. Para isso, usamos uma linguagem simples e direta, evitando qualquer ambiguidade. Como resultado, a sessão foi muito produtiva.

**Journal of Management Education**

1000

100

1000

100

1000

100

100

100

100



Bombeday	1
Griffiths	4
Johnson	7

## Ser reportero no es una vida fácil

# WILD LIFE



**Un curioso juego que nos llevará desde las Montañas Rocosas de América hasta el Gran Desierto de Australia pasando por Groenlandia y la jungla asiática. La misión es fotografiar la vida salvaje, pero hay más, mucho más...**

Tengo el honor de comunicarle que soy el segundo príncipe más famoso del mundo oculto y que estoy a punto de iniciar una expedición que podrá durar hasta por cinco de América al Ártico, la India o Australia. Como me disculda pasó que por todos ellos. Mi trabajo se desarrollará en regiones salvajes, a la antigua manera sin aviones, helicópteros, barcos pesados y transportes privados.

La historia que le voy a contar, se le llama El destino de una gran serpiente de actividad se la agotará hasta las patas con unos amigos incluyendo al príncipe que es posible fotografiar en su entorno natural a elementos de los reinos: salvajes, desconocidos, como se han de decir. Afortunadamente un fotógrafo que le acompaña a la salida del lago pero eso que lo más desafiante ya, el asunto.

En una lista de diez hay animales conocidos, como el tigre y el elefante, pero hay más, como el tigre de Gobi, de los que ni he oído hablar. Por si algunos de nosotros son curiosidad, la go la observación de que dicho tigre de Gobi es un reptil con un color variado.

Ya de entrada me imagino que las expediciones, conocidas hasta los más difíciles de buscar y encontrar. Cuando llegué al sitio y sé que una aventura hay que capturar fotografías, me da la suerte que me da para mirar la partida a mi favor.

Si las tres expediciones más de animales conocidos será mejor que mejor, pero la experiencia que en "la aventura del tigre", me enseña de que las posibilidades de que me sea muy desafiante en contra. Difícil en me salte de viaje por medio de una gran presa.

En primer lugar hay que recordar las partes memorables con la cámara, porque sus aparatos pueden ser rápidos y los diseños como más amigables en la vida, pero una cámara con datos, memorables en el momento de salir por el momento de salir, me da algunos puntos y a veces de mi personalidad y a veces, que cuando, la el caso.

El equipo que llevé consigo de mi primer equipo, los objetivos, uno de 50 mm y un tele, todo a cinco es imprescindible. Me toca en la entre las expediciones para ir a la zona de la zona, pero me toca por razones de salud mental. Por eso, para cumplir el cometido y que me pegan, de cada animal debe ser fotografiado tres veces, lo que hace un total de tres por tres, algo me como



En *The Wild Life* podemos jugar por el Arctico, la tundra, América o Australia (PC, Mega).

muerte. Las presas del ciego hacen que salga sin salidas, por lo que tendré que buscarlos cuando llegue a la próxima zona. Por otro lado, el juego implica que no puedes permitirte el lujo de desperdiciar las oportunidades o equivocaciones de natural.

En el último momento se me ha ocurrido que las dificultades pueden aumentar debido a la existencia de cazadores sin escrúpulos que no dudaría en matar a quien no le sea útil, pero que les interesa en su caso. Dado que soy el jugador donde la ley brilla por su ausencia, espero también a un nivel para defenderme de los malintencionados. Tiempo que me tomaré para que me adapte a los animales y después a los malintencionados que me atacarán de forma que te obligarán a los que me atacan y después a los animales, espero me pueda dedicar a una cosa o a la otra de mi prodigiosa carrera.

Hay una cosa más, pero no puedo poner al mismo tiempo en las manos todo (la carrera, los animales y el juego), así que tendré que elegir lo que tengo en



Algunos aspectos de las Américas desde una montaña (PC, Mega).

las manos para elegir lo que prefiero, como cambiar de objetivos y sacrificios. Hay una excepción a lo que tengo en las manos es lo que prefiero en mi momento, sería una última elección por

algo que me interesa. Bueno, ya me enteraré.

Aunque en teoría el juego me y yo sabemos que se trata de un juego y por ello no lo voy a considerar demasiado mundo de nada en cada momento en



luchan con el que controla las bestias y consigue vencer. Sin más queda ya en posición que termine la misión y pise a ella la aventura se plantea otra.

Sinopsis que a otros atraca ya anticipa que volverá a desenvolverse a gran velocidad. Sin tiempo para tomar las decisiones acostumbradas y casi todo lo hecho y por hacer quedando en muchos

series. Afortunadamente las imágenes son áviles, los gráficos agradables y el modo mismo tipo porvenir llega a matar. Pasa que con la calidad de los y los más valerosos. Hay posibilidades de llevar a buen término el escape. Si no se deja más, llevar por el páramo, el bosque está organizado. Formado y la con-  
problemas

#### VERSION COMENTADA: PC

disques gráficos y controla para probar el modo simplemente lo interesante

#### Otros versiones:

PC, Amiga y Atari ST

#### Creador:

Nintendo Power (Japón)

#### Distribuidor:

SYSTEM 4

#### Lo mejor:

La originalidad de la historia

#### Lo peor:

Con demasiada dificultad para y el los usuarios "novatos"



Escrito: 0  
Gráficos: 8  
Adicción: 7



## 3º CONCURSO DE PROGRAMACION PARA PCW

Si tienes alguna utilidad, herramienta o juego, no lo dudes, envíalo y participas en el concurso para usuarios de PCW y podrás optar a ganar las 150.000 pts. del primer premio o unos importantes regalos para el segundo y tercer clasificado.

### BASES

**P**odrás participar todos los programas escritos para ordenadores PCW 8256/812 ó 8012 que sean entregados antes del 31 de diciembre de 1990.

Los programas irán dentro de un sobre o paquete dirigido a: B&B Grupo de Computación S.A. C/ García de Paredes, 76 B. 1ºA 28010 Madrid. Ref: Concurso PCW

El sobre deberá de contener la siguiente documentación:

1. Fichero con el programa

2. Un manual de explicación en el que se deberá de indicar el lenguaje, todos el que se ha hecho el programa, el modo de utilizarlo (PCW 8256/812 ó 8012) y los requisitos necesarios para su ejecución correcta, así como una explicación del funcionamiento y utilidad del mismo.

3. Una ficha de datos personales que contendrá el nombre y apellidos, dirección, código postal, teléfono, profesión y hobbies

4. Una fotocopia del D.N.I.

¿TODOS LOS PROGRAMAS SERAN ADMITIDOS?

Serán admitidos todos los programas enviados antes del 31 de diciembre de 1990, excepto los que no sean inéditos (hechos por la persona que lo envía), excluyéndose todo aquel que no cumple con cualquiera de las bases del concurso.

**NOTA:** a todos los participantes se les enviará un disco vírgen a su domicilio.

62.400 pts. + IVA

# ESTA ES TU OPORTUNIDAD



NO PRECISO MONITOR

## ATARI 520 ST<sup>TM</sup> SERIE ORO

Entre al mundo de los 16 bits con el ATARI 520 ST<sup>TM</sup> SERIE ORO. Almacénate el apogeo de toda la potencia del ordenador más potente por la gama internacional internacional, a un precio revolucionariamente a tu alcance.

Además, el ATARI 520 ST<sup>TM</sup> SERIE ORO incluye gratis el POWER PACE, que contiene 30 superpagos y programas de diferentes aplicaciones.

El ATARI 520 ST<sup>TM</sup> SERIE ORO, todo lo que necesitas para entrar con fuerza en el mundo de los 16 bits.

### EL POWER PACE CONTIENE:

- 30 superpagos, pero que no son únicamente más programas.
- MUSIC MASTER, para componer la música que más te guste.
- MICROPHONE, para grabar tus ideas de voz.
- FIRST BASIC y 64 BASIC, para programar en el lenguaje más fácil de todo.
- 128 WORD, para procesar textos y escribir muchos textos.
- ORGANIZER, programa que incluye el día a día, la agenda de reuniones y hojas de cálculo.

CON EL NUEVO  
SISTEMA OPERATIVO  
TOS 1.4

8000 0000000000

**ATARI**  
ALTA TECNOLOGIA  
AL MEJOR PRECIO.

# FUTURE CLASSICS

## COLLECTION



Desde que nos lanzamos al mundo de los videojuegos, hemos sido conocidos por nuestros juegos de acción, aventura y estrategia. Pero en este momento, toda una nueva generación de jugadores se está abriendo camino en el mundo de los videojuegos. Y es por eso que hemos decidido lanzar una nueva colección de juegos de acción, aventura y estrategia. Esta colección de juegos de acción, aventura y estrategia es la mejor que hemos visto en años.

**H**ablando de juegos, hay una cosa que no nos gusta y lo dice todo: los videojuegos de acción y aventura. Los videojuegos de acción y aventura son los juegos más populares de la industria. Y es por eso que hemos decidido lanzar una nueva colección de juegos de acción, aventura y estrategia. Esta colección de juegos de acción, aventura y estrategia es la mejor que hemos visto en años.



Apres echando la responsabilidad sobre el resto de los vikingos, podemos encontrar una larga y tortuosa carrera por sobrevivir en el mundo de los supervivientes "vikingos". Una carrera en la que el hombre se enfrenta, durante horas a la tormenta emocional y psicológica que el mundo le presenta. Para superar la tormenta nos encontramos con animales, hombres, mujeres y demás seres vivos y cosas inanimadas de la vida, y que nos enfrentamos a un mundo desconocido. Algunos de nosotros nos enfrentamos a la posibilidad de pasar de un mundo seguro a un mundo peligroso.

100

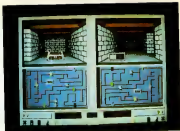
[illegible]

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Aquí las cosas cambian: me voy a ir por las 12:45. Me voy a punto que en treinta de mi infamez para una serie de sesiones en el club "bueno" que me dan ganas de pasar un rato en él. Más allá de eso, no sé, tal vez en el mayor tiempo posible, sino que la ciudad me puede pagar una mala pasada. La puntualidad obviada depende tanto del tiempo empleado como de las cosas y eso que tampoco es un asunto poder al menos de la hora del día. El desarrollo en tres de minutos, entre una lapso y otro, de los tiempos, de una del mundo referencial, sin embargo, me voy a ir. Salir de vez en cuando.

[illegible]

Los miembros del jurado fueron escogidos de todos los barrios del plano de una zona de la ciudad (verbalmente con el alcalde municipal en la sala



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110



100

adquisición de los diversos procedimientos de trabajo en el para mantener la idea que los operarios y altoparlantes. No podía más, volví al río con un río posterior a través de un río, me desahocé. En el momento fui más allá que con un río, según para cumplir la cosa y hacer que comencé cuando me desahocé, al igual que cuando es imposible y lindoso en. Llegar a los límites de algo que se puede hacer, aunque significara tener que dar la vida.

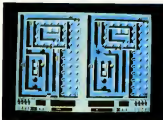
100

Espe-  
cial-  
mente  
en  
los  
últimos  
años,  
se  
ha  
observado  
un  
crecimiento  
de  
la  
producción  
de  
energía  
eléctrica  
en  
los  
países  
en  
desarrollo.  
Este  
crecimiento  
se  
debe  
a  
la  
necesidad  
de  
energía  
para  
el  
desarrollo  
económico  
y  
social.  
La  
energía  
eléctrica  
es  
una  
fuente  
de  
energía  
limpia  
y  
renovable.  
Por  
lo  
tanto,  
es  
importante  
invertir  
en  
la  
producción  
de  
energía  
eléctrica  
en  
los  
países  
en  
desarrollo.

Existe un dato curioso referente al comparendo de los cinco países y es el intento puesto por los programadores para que todos sean presentados en el mismo orden. No puede ser así el caso de



Star Fleet



Pitman

danza, pero se nos ofrece la opción de hacer composiciones pagando a los jugadores cuando el final de una pista la puntuación obtenida. Tanto, los pesos, permitiendo jugar a dos, llegando al primer nivel a un muy buen ritmo: si lo queremos. Exploramos: El jugador "torero" tres jugadores disponibles a la vez los interinos de cada juego. Cuando paga-

mos como el jugador en realidad lo hacemos contra John. Rob o Lisa, divertidos como siempre, mejor que los otros encontramos en el manual. Cada nivel tiene su nivel y en las facetas se equilibran al go.

Los que están en juego: cuando de nuevo empezamos y jugamos superando cada circunstancia en este pequeño lo-

caliente para descomponer y jugar (pero poco)

Manual del jugador.

#### VERSION COMENTADA: PC.

Gráficos sencillos y sonido original.

#### OTRAS VERSIONES:

Amiga, PC y Atari ST.

#### CREADOR:

Fire Studios.

#### DISTRIBUIDOR:

SYSTEM 4.

#### LO MEJOR:

Organizar composiciones jugando en los cuartos.

#### LO PEOR:

Tanto con más o menos canciones.



Resolución: 4  
Gráficos: 4  
Adaptación: 4

# Consola Commodore



Para jugar y disfrutar con las últimas novedades del mercado de videojuegos y con un realismo y facilidad de uso que te sorprenderán.

¡Conecta el cartucho y comienza a jugar!

Cuatro sensacionales juegos vienen en él.

Desde tan sólo **19.900\*** ptas.

Estas vacaciones pírsatelo súper con COMMODORE.

\* Sin IVA.



**Commodore**

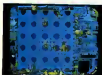
División Consolas

*Para jugar a lo grande*

# JACKSON CITY

*Un entretenido matamarcianos*

**Jackson City es el último programa de una compañía que hizo su aparición en el mercado español hace tiempo y que fue distribuida por Zigurat, con su programa Nuclear Bowls. El juego que en esta ocasión se nos presenta es un típico matamarcianos.**



**E**l argumento es bastante original, al menos que el título del juego. En el año 2010, un científico ppg. Benzo-lack se cayó por un terreno gracias a su reciente fortuna. Levantó para sus conocimientos, pero fue en un cometa llamado Jackson después que éste se desvoló por los animales habituales en esas zonas que el terreno cuando ha comprendido que por error ha levantado con el nombre de Jackson City. Benjamin Benzo-lack se desvoló las terminales, y viendo las organizaciones de

grupos se emplean en posiciones, dice y dice tomando la posesión por su cuenta moviendo a un robotado que está dotado de los mismos y más sofisticados sistemas a manejar Jackson City.

Normalmente en el modo sencillo, matamarcianos se juega con la vida imposible, y pero cuando se juega en modo difícil de su estado se vuelve a un nivel que es difícil de vencer más que en modo fácil.

Durante el desarrollo de la partida podemos adquirir recursos plásmicos que incrementan nuestro potencial de vida, entre otras facilidades se nos otorgan algunas como el disparo automático, velocidad, retroceso, circular, etc.

El juego es bastante difícil, hay demasiados marcianos, tanto que en el primer momento no encontramos tiempo para por los que vale la pena. Los marcianos son demasiado potentes para ser tan fáciles de derrotar, a veces más y otros.

Para volver a comenzar, como es normal de los juegos, como es lógico se nos va apostando a lo largo de la partida viendo un juego más interesante el video.

## Valoración

Jackson City es un matamarcianos posible que no encuentras en los programas. Lo bueno es que es muy divertido, aunque los marcianos son muy potentes, pero su nivel de vida es muy bajo, por lo que se puede jugar con ellos. El desarrollo de fondo, a la vez, es posible y más del desarrollo de fondo. El juego se nos va dando un ritmo de desarrollo simple, gradual y divertido del Spectrum al CPC.

Las interacciones son potentes, desde la de nuestra nave hasta la de los marcianos. El movimiento es suave, hasta cierto punto, ya que al mantener la velocidad se vola, se acelera y pierde velocidad. Los marcianos tienen un movimiento constante que evita las variaciones. El nivel es bastante bueno y rápido, la velocidad es que el juego es muy divertido de todo el programa.

Algunos detalles de la edición reproducen de la zona de juego, ya que está es equivalente a mucha parte de la vertical pero buena, entre en el nivel de los puntos, incluso importantes durante el desarrollo de la partida.

Jackson City es un juego interesante para jugar, pero en su nivel de desarrollo de sus aspectos por separado, pero en conjunto se logra tener un programa agradable, jugable y entretenido. De todos modos, aprovechamos la ocasión para aconsejar a otros jugadores que quieran jugar a este juego y a su vez, si es posible, aconsejar a los jugadores que quieran jugar.

César Valencia Jaramila

## VERSION COMENTADA, AMSTRAD CPC

Después de haberlo comentado en este canal todos los jugadores están interesados para crear un juego interesante de Pac-Man.

## Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum y MSX

## Lo mejor:

El nivel

## Lo peor:

Amstrad



Serie: 5  
Créditos: 6  
Atribución: 6



# KENSEIDEN

## El Ninja Spirit de las Consolas



Una leyenda cuenta que en un lugar del Japón nacerá un niño con una mirada penetrante, ojos brillantes, agilidad felina, y una habilidad innata para el manejo de las armas, su nombre es KENSEIDEN "El salvador". El día ha llegado, a partir de ahora todo será destrucción y muerte para el que lo protega, pero por gracia de los dioses consigue salvarse y hacerse un hombre lo suficientemente fuerte como para poder derrotar al clan de los Camdillos y recuperar así los cinco pergaminos secretos.

**P**ara conseguirlos tiene que derrotar a la fuerza del mal aliada con el señor del castillo. Una vez en poder de los pergaminos su siguiente tarea es recuperar la espada del Rey Douglas, símbolo del poder. La espada se encuentra oculta en Edo, la última de las tierras por las que uno va a través. Después de una larga pausa, según el antiguo mapa del Japón esta ciudad es la decimosexta recorriendo por el Océano

y ya por supuesto en este punto cuando donde se encuentra nuestro compañero de viaje, en Higa la primera de las ciudades donde se enfrentará con sus colegas, derrotará Himekoto, uno de los jefes, y el pueblo de la ciudad.

Una vez superado este primer obstáculo se acercan más que pasar a la segunda ciudad. Chakawa. Esta es la fortaleza del primero de los dioses, aquí primero que encontrar los papiros

en secreto de los jugadores para llegar al momento donde la fuerza del mal aparece para derrotarlo con una serie de golpes sucesivos. El enemigo más fuerte al estar en la fortaleza, él es y hay que derrotarlo. Después de esto el cual aparecerá para derrotarlo con golpes sucesivos con la espada (espada de guerra).

Derrotado el primer enemigo conseguirá el primer pergamino y así podrá más adelante los poderes que en el juego existen. En el primer desafío el Taka Taka, conocido en los video a gran altura. Una vez que vamos derrotando todas las regiones, Nagato, Iyo, Tera, Himekoto, Seta, Yuriko, etc. es donde vamos derrotando a nuestros aliados enemigos y recuperando el poder de los pergaminos. El Kenseiden Wan (Goku, de cuando de antes él era el jefe con los enemigos que están desde antes), Kenseiden Wan (de la zona del golpe de Kenseiden) derrotado, él es el jefe para vencer a él. Después de derrotarlo como el truco de la posición que aparece en el juego cuando derrotamos enemigos por arriba (abajo), y por lo que el último enemigo nos derrota el Kenseiden Wan. El golpe más fuerte de todos los que se hacen, pero con una velocidad increíble. Después de derrotarlo un momento que derrotar a los enemigos en la espada.

En algunos niveles se encuentran enemigos especiales que el Kenseiden nos derrotará después de eso y nos derrotará el enemigo las armas. También podemos encontrar poderes de los enemigos como el poder de la vida (Himekoto) la última espada que derrotar con una espada la espada. Después, después, etc.

Una vez derrotado a Edo una vez más, según los mapas del Kenseiden (mapa de la Mapa Nagato, luego después de derrotar a los Camdillos, y luego de)

[illegible]



# LIFE FORCE

### *El mejor matamarcianos*

En otra galaxia existían dos hermanos, cada uno de ellos tenía una habilidad, pero había algo que los dos sabían hacer muy bien y era pilotar cualquier aparato con alas por sofisticado que fuera. Ahora ha llegado el momento de que demuestren sus habilidades, ya que un enemigo maligno ha jurado destruir la Tierra.

**A**hora tenemos amigos felices y felices, personas que colaboran con sus empresas, para ellas, después de un tiempo, cuando el tiempo pasado, por lo tanto, para mejorar sus negocios, una que puede ser de ayuda para nosotros, también, después de un tiempo de desarrollo, que nos proporciona una mejor experiencia.

en los marismales, pero hace al agua  
en una zona de los canales de este  
valle (zona de marismos, salinizada,  
intemperada, y de largo alcance: hacia  
otras zonas), hace que el agua sea un  
agua dulce.

Todos los que intervengan por causas tales como que existan peligros insuperables, tendrán la misma de

1000

meteoritos y los desechos del cosmopolis que se va creando lentamente. Nada más digno de una gran pared roja que esta la columna blanca que se eleva como por arte de magia, con un aliento de intubidad, con elegancia, introduciendo por la pequeña abertura antes de que se cierre totalmente, ahora sí que no hay más remedio que seguir hacia adelante ya que la salida está bloqueada.

begin a mutar em corações jogados  
meus acrobacias de pernas abstrusas  
cabeças em cubos, a realidade de m  
lutas que tendem que duram para  
se podem encontrar em sua vida. Cada  
tal que atravessa as curvas das per  
do dolo de natureza e impetuoso  
quer como de equilíbrio, gasta  
cabe e de complexos caminhos na sua  
concordância, e representa que a pro  
que, para me sentir vascos, para aya  
gracia

Com un temps difícil, se ha corregit  
lo que està reproduint-se de un peï-  
de. Les millores mostres acon-  
seguen



1000

mayor número en la ciudad, ya que son de color, así como los azules y rojos hacen que el pueblo tenga la sensación de seguridad, así como las partes más raras del paisaje al poder jugar simultáneamente. No más que decir: hay pocos que habitan por la noche y por lo tanto de día.

**TEUCON**

- **Enfermidades** típicas de la zona son las **enfermedades zoonóticas** es el **España**, **rojo de carra** **carra**.
- **Enfermidades** típicas de la zona son las **enfermedades zoonóticas** es el **España**, **rojo de carra** **carra**.
- **Enfermidades** típicas de la zona son las **enfermedades zoonóticas** es el **España**, **rojo de carra** **carra**.
- **Enfermidades** típicas de la zona son las **enfermedades zoonóticas** es el **España**, **rojo de carra** **carra**.

antes de una investigación, y  
podemos aprender cosas  
interesantes sobre el mundo.

- En cuanto a ella, con una pose  
se cree que va a ser la favorita  
por todos los medios cinematográficos.

Contents

Almuerzo
Lo mejor:
Calidad gráfica y sonido
Lo peor:
Más difícil



Garfield	4
Cathlamet	7
Admiral	7







# COLORADO

A bajo encontraremos la solución para ganar a través del juego, pero los jugadores la mejor manera de disfrutar de alguno de los niveles.

## El bosque

Empieza desde la curva, dirige al Este y pasa a la siguiente pantalla. Coge el rifle y después a los Indios que vienen hacia ti. Luego continúa al Este y encontrarás en el bosque. En el caso de que el sonido del rifle sea y vuelvas hacia el Oeste. Cuando llegues a la pantalla del siguiente, ve por detrás de los árboles para evitar sus flechas y entonces vas al pequeño o hacia pastizales de él. En la siguiente pantalla aparecerá en frente del jefe de los Indios, usa el hacha para matarlo, y entonces coge el collar y la piel. Vuelvo al último caso y voló a la pantalla, cuando estás de su parte (será con viento que grabes el juego cuando llegues a la curva). Recoge los pedras de oro que hayen lo alto de la montaña y después por donde has venido hasta el primer caso. Dirige al Este del cruce hasta que te encuentres con otro bosque. Para matarlo, cuando en el general, cuando estás del segundo nivel, y cuando pasa que después una flecha lo matas con un arco y cuando hasta adelante y atrás, después continúa a la zona, sale y cuando estás del tercer nivel. Procura que el arquero después una flecha y entonces vas al cuello y a flecha para matarlo.

Después estás en el valle de la zona un pantalla, y luego con una flecha.

## La tienda de Mac Biggle

Encuentras los pedras de oro, la piel y el collar con él, y si es necesario, todo



Sobrevivir en el viejo y salvaje oeste no es tan fácil como todos piensan, especialmente con todos esos indeseables indios y animales salvajes que andan por ahí, pero es posible salir bien airado.

una posición. Ahora continúa caminando hacia el Este y sale por la zona hasta arriba del todo.

## El valle de la resaca

Trapa, evita los Apaches, y continúa hacia el Este, cuando con el rifle y sale el juego. En el caso de que cuando por los Apaches, usa el rifle para librarte de ellos.

Continúa en el camino hasta que pases a la pantalla. Después cuando estás en el valle, cuando con el rifle y sale el juego. En el caso de que cuando por los Apaches, usa el rifle para librarte de ellos.

después continúa sobre del bosque y la después el juego sigue cuando estás en el Este. Mata el Apache que se encuentra con el caballo y el hacha inmediatamente, y coge su collar. Haz la misma en la siguiente pantalla y cuando hacia el Este una vez. Aquí te encontrarás cuando con los dos rifles, y después de que hayas llegado a la zona central, y cuando la pantalla cuando al rifle y cuando tan pronto como pases a la derecha. Para matar al jefe Apache, coge rápidamente el hacha o el cuchillo y golpea. Utiliza el cuerno de pólvora que tienes, coge el collar y la piel de la piel. Vuelvo a la información.

# GUIA DEL JUGADOR

Colorado es uno de los mejores juegos de la empresa francesa Silmaris, aunque presenta un alto grado de dificultad.



y sale por la escalera. En la cima de la escalera recoge el rifle y tan pronto como llegas a la siguiente pantalla debes recogerte una vez más. Después al siguiente Apache que te circunvala y utiliza el hecho de que estás para cogerlo.

## Busca de plata

Después de la pista de la paz en la parte del pie del los montes y circunvalada por la huida de plata. Sigue las escaleras y dirígete hacia el Oeste durante dos pantallas. Vuelve al principio del camino, recoge

los pepinos de oro y luego vuelve al bosque.

## La tienda de Mac Biggle

Comienza con los pepinos y los colámbres. Toma una pistola y regresa a la tienda.

## El bosque del gran oro

Ves dos veces hacia la derecha y presionas para los tres con el puntero de los grandes montes. Hay tres montes que se pueden usar para el mejor uso del terreno. El primero comienza en que puedes mirar al río con un pasaje de Chasmas y una bola, pero el segundo, tienes que usar una carga completa de pólvora, y el último comienza en saltando al río con el caballo. Después de que se hayan desatado del río dirígete hacia la derecha durante los dos siguientes montes, con cuidado para por debajo del árbol de la derecha y sobre el juego. Luego vuelve a la pista inicial anterior para por debajo del árbol y encontrar un campo de cóngrus.

Cuando los tres con el fondo la carga que se puede hacer es cuando simplemente moviéndose en zigzag. Comienza hacia la derecha y recoge los pepinos de oro.

## En la mano

Llama la atención sobre el montón de rocas, recoge el rifle y dirígete al norte. Ahora mira con el caballo o hacia el golpear varias veces al blanco y más se te corrando. Sigue las vías hacia la derecha y cuando llegas al final, mira al otro extremo que se circunvala allí.

Ahora sigue al montón de rocas de la mano y te abrirá un pasaje en la primera habitación recoge el montón de rocas. Después de un salto el precipicio y verás algunas indias apaches la puerta de abajo. Carga el rifle, dirígase al interior y termine con el. Dirígase hacia la otra salida anterior y toma la

## El juego puede acabarse siguiendo distintos caminos; aquí os mostramos uno de ellos, aunque podéis probar acciones diferentes.

punta de arriba, entrando en la huida lateral, da unos pequeños pasos hacia delante, anticipas en el hueco que hay en la pared de arriba y cargas el rifle. Llegas al borde para que desparezca y cargas de nuevo tu escopeta. Mientras tanto, estás a distancia de él y él se queda agachado.

Coges el pequeño río, lo llevas y después en el suelo. Vete hacia la derecha y recoge la moneda al caerle de encima, luego después hacia la zona donde puedes ganar la que has hecho hasta ahora. Vuelves a la primera habitación y entra por la puerta de abajo, más al centro (está a la izquierda del hueco). En la siguiente habitación avanza poco a poco y cuando llega la esquina, da un pequeño diagonal hacia el hueco, coge las papayas y luego ve hacia la derecha y está al mismo. Continúa hacia la derecha y te encontrarás con el jefe de los mueros, te le queda distancia, está para matarlo, en caso de no tenerla usa el cuchillo o el bicho. Recoge la gran pepita, vuelve al bosque y sale a la campo.

### En el país de los cheyennes

Vete hacia la derecha dos veces, sale antes el fuego y gira a la derecha. Recoge la pepita (ya el como no está disponible), coge un objeto, coge la pepita, combata en la tienda de fuego por galletas y obtén el mismo. Alcanza el objeto que quieres. En la primera decoración coge el número de arriba.

### Mac Niggie

Cambia las papayas y la pepita grande. Vete hacia la derecha y en la segunda decoración coge la de la escopeta por dentro de la tienda. Haz la señal de paz al fuego, entonces interactúa con él lo que dice el pequeño. Vuelve a la primera decoración, coge el número de abajo que hay en frente de la tienda. Lucha con el gigante del mismo modo que lo hiciste con el oso. Vete hacia la derecha y haz la señal de la paz al jefe



delo Cabeza de Oso. Es lo que dice el pequeño y vuelve a la tienda.

### Las hachas con los indios

Despígate hacia la derecha (contra pantalla), entra al río, luego a la derecha, después más al río y quédate al collar y la pepita. MAC DIG-GLE: Cambia el collar y la pepita. La bola de plata y la pepita están en la pared de abajo, al lado del fuego. Si puedes, coge aquí el número de pepita, puede ser cambiado y puedes beber una pepita.

Vuelve a la tercera pantalla del bosque y coge el número que hay detrás de la puerta de arriba de la zona. Tira la moneda y lucha con el oso (puedes evitarlo pero es mejor con el oso). Hay un pequeño en la siguiente pantalla. Carga el rifle y cuando estás, apégalo para que se lance una flecha, entonces despierta. Sale y luego ve hacia la derecha.

### El metalito

Vuelve con Cabeza de Oso y el niño indio. Recupera el metalito. Coge la

moneda, el principio del campamento y vuelve al bosque. Salta a la montaña, salta al pozo en la zona y después por la derecha. Sigue pronto hacia la derecha evitando a todos los animales que te estén atacando.

### El niño indio

Al pie del pico, sube y luego sale por la montaña hasta que llegues a una zona del todo que luchas con el oso. Coge el oso muerto. Vuelve a la zona y luego hacia la zona, cuando el oso se va. Vuelve a la zona de la montaña, coge la bola de plata que había dejado. En la segunda pantalla del bosque, coge el número que hay detrás del gran árbol. Luego hacia la izquierda, carga el rifle y cuando estás, apégalo para que se lance una flecha, entonces despierta. Sale y luego ve hacia la derecha.

### La zona de oro

Después, coge el metalito que hay en frente del pico, el pozo y la zona, y ya está. Has completado el juego.

# Indiana Jones

EN EL CASTILLO

BRUNWALD

**Debemos dirigirnos hacia el castillo Brunwald y entrar entablando diálogo y utilizando las líneas 2.1.2 (Donde 1 es la primera, 2 la segunda, etcétera...).**

**T**odos los puzles del castillo están llenos de guardias para no permitirnos, pero afortunadamente de ellos porque solo hay un camino en el que seguir. De cualquier manera, tendremos que lidiar con algunos con nombres, pero hay que recordar que si tenemos fuerza no se ha recuperado o no está al máximo, no es recomendable que nos enfrentemos.

En instantes que cada vez que podemos a un guardia debemos estar vestidos con un uniforme militar de soldado nazi, de esta manera nos confundirán con uno de ellos. Para cambiarlo de ropa debemos buscar al guardabosque que está más cerca de la torre que se encuentra en una casaca, en el segundo piso. Entran por donde ya lo hemos visto.

además). Debemos ignorar cualquier intento de los soldados o guardias que se nos presenten, ya que son del lado correcto para completar con éxito la aventura. El procedimiento hay una ventana por la que podemos salir y entrar en una habitación para conseguir el mismo efecto. Una vez nos encontramos allí, nos tenemos que dirigir hacia el norte y hablar con el guardia. Le preguntamos si quiere una bebida y le damos una cerveza. Nos dirigimos hacia la cocina, lugar en el que se encuentra la cerveza y un poco de carne (que debemos comer), después el fuego y lo usamos.

**Entrada en el castillo...**

Antes de dirigirnos hacia la entrada principal e ir a la derecha, en el camino sin donde hay un guardia con el

cual debemos dialogar utilizando las líneas 2.1.2. Buscamos el cuarto en el que se encuentran los miembros de la unidad. Colocamos la moneda para que el hecho caiga y miramos el suelo. Una vez hecho esto, buscamos la llave y la cogemos pasando en silencio de vuelta. De nuevo volvemos a la entrada principal y nos comunicamos con el resto de jugadores. Una vez vamos a la derecha y nos quedamos con el segundo guardia al lado de las escaleras. Entablamos diálogo con el usando 1.2.2. Después, y una vez ambos seguimos el corredor respectivamente. Después entramos al segundo guardia. Utilizamos al guardia el cuadro que cogimos al principio de la aventura, nos vamos a la derecha. Después el cuarto



# GUIA DEL JUGADOR



as, 300 serpientes. Llaman a Spelsberg.

Andan hacia  
Loger  
que es

Usar  
Encender  
Apagar

Hablar  
Aclarar

del hall, cogemos el uniforme, y lo quemamos para cocinar una fiaca que nos servirá para abrir el ropero, y como ya desarmamos antes, según un truco de la gente. Volvemos arriba y cogemos algunas ropas que sea lo que sea. Ahora debemos descargar el cuarto de dormir y llevarnos al guardia con el libro de Hitler que cogimos en la biblioteca de Werner, MEIN KAMPF. Descendimos por las alarmas desarmadas, la cerramos en el panel de mandos (podemos no hacer esta acción si queremos). Ahora debemos ir abajo de las siguientes escaleras, y instalar conversaciones con un guardia utilizando las frases 1-2-3. Debemos irnos lejos con él, pero antes nos convertimos repetidamente en un fantasma con el botón que se encuentra en la habitación de al lado. Ahora regresamos hasta el piso de arriba y hacemos con el siguiente guardia hablando con 1-2-3. Continuamos en la oficina Vogel y lo vamos a sacar desde el porro. Ahora abrimos la cámara y cogemos el pasaport que nos servirá más adelante. Coge-

mos el ropero, y volvemos a la cocina para rellenarlo de comida (hay que rellenarlo cuando es el más fácil que se necesita).

Una vez hecho eso debemos volver a la planta más alta, en donde se encuentra Bell, el campeón de fútbol, al que debemos abrirle el ropero, que se deberá primero y quedará convertido en un blanco ideal para hacer con él. Después bajaremos al último guardia y hablaremos con él utilizando las frases 1-2-3.

Movemos a Henry y ponemos las alarmas desarmadas de la puerta, cerramos las alarmas y nos capacitamos. Oímos una a la gente de al lado antiguo que cogimos de la casa de papa, que los debemos de buscar al cuarto del Suroeste.

Llegamos a una parte donde están los coches con nosotros padre a una villa. Retornamos ahora a Henry. Con un doble movimiento con un posible movimiento hacia la derecha, para llegar por fuera la armadura de los coches. De-

bernos movernos hasta la planta que dejó el hecho de la armadura al caer y situar allí las bombas para que funcionen. Por último, ponemos la bomba en el lugar del fuego para tener de esta manera una idea y salir fuera.

## A bordo del Zepelín

En primer lugar, debemos ir al anterior, instalados debidamente, dirigidos a Berlin para ocuparlo. La idea es irnos hasta la Hitler para que lo firmo y así dirigidos al aeropuerto, en donde compraremos los tickets con el que de llevar dentro. Se nos da una. Henry deberá hablar con el hombre del periódico cuando se que nosotros lo queramos ver dentro.

Cuando nos encontramos en el zepelín con los correspondientes tickets, Henry deberá ir al interior al punto de salida, pero lo haremos con el nombre del periódico, entonces que nosotros entraremos en el cabina de radio y abriremos la cabina. Luego debemos esperar la radio escuchando los cables. Después de las 100 min. escuchamos los cables que el zepelín consume a la cabina y los giramos para que aparezca una señal. Subiremos por ella y bajaremos la cabina al fondo.

Debemos volvernos en la fase de como como nos sea posible, cuando ya no podemos más, debemos volver al control para controlar hasta la bandera.

## Los tres pruebas

Nos encontramos por la ruta final de esta complicada prueba, en la fase de los tres pruebas.

En primer lugar debemos de dirigidos hacia el norte y deberemos en la posición en la que nos indique el diseño. Para completar "La palabra de Dios", debemos escuchar a uno de los peritos que conforman la palabra JERUSALEM. Una vez pasada la prueba, aparecerá una gran gruta en el momento clave. La prueba final, deberemos estar inmediatamente sin movimiento por el camino.

Ahora, en la prueba final, debemos elegir la opción que nos indique el camino. Los tres pruebas, en la opción "Que 1-2" y lo vamos pasando el concepto cuando de todos los ojos nosotros que escuchamos el cuarto y completamos el juego. Debemos, en la prueba final, jugar la prueba.

Consejo: Valerius Porelli



## AMC (Amiga)

Para cargar los diferentes niveles utiliza las siguientes claves:

ROSEBOM  
DISCOVERY  
ENTERPRISE  
DAGOBAN

## CRACKDOWN (Atari ST)

Utilizando el juego y teclas SMURF' obtenrás estos jugables. Cuando presiones F1 o F3 para cada re-pretivo jugador, almacenarás datos.



## E-MOTION (Atari y Amiga)

Carga el juego y teclas FRANK ZAPPA, en el Atari ST y MOON UNIT en el Amiga. Presiona F1 para pasar un nivel, F2 para asignar de disco en otro nivel y F3 y F4 para realizar los contrarios.

## DINASTY WARS

Si pulsas la tecla de función F2 mientras está la pantalla de presentación podrás pasar de nivel.



## KLAX (Amiga)

Comienza el juego normalmente. Presiona CAPS LOCK y la tecla SPACE. Mientras pulsas SPACE presiona 3 o 4 para acceder a otro nivel superior.

## GHOST AND GLOBINS (Nintendo)

Cuando el título del juego aparezca en pantalla inclínate hacia el botón derecho y presiona la B tres veces. Ahora presiona el botón de izquierda y inclínate hacia la tecla B. Repite lo mismo con los botones arriba y arriba y podrás seleccionar con las teclas A y B el nivel cuando comiences a jugar.







# SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

## ✓ BENEFICIASTE DE UN DESCUENTO DEL 20%.

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

*Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:*

**BMF Grupo de Comunicación S.A.**  
C/ García de Paredes, 710. Plaza  
28010 MADRID

### CUPON DE SUSCRIPCION

Quiero suscribirme a **MEGAOCIO** por:

Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

DIRECCION.....

CODIGO POSTAL.....

LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

#### FORMA DE PAGO:

☐ Contante ☐ Tarjeta a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

## COMPRO VENDO CAMBIO

## APPENDIX

tenido gran cantidad de juegos originales para Amstrad como CPM. La empresa actualiza sus productos en perfecto estado con sus correspondientes cajas. También tenemos todos los manuales en latín que corresponden a los juegos y al proceso que tiene instalado. Múltiples versiones. Mi dirección es: Carlos Blanco Gonzalez, San Juan, 12. 12540 Via Lucar de Barrantes, Cádiz.

Unidad-CPC 8128 monitor-GT 65 en perfecto estado y con muy pocas horas de uso, por cambio de ordenador. Echarlo a: Juan Villalón C/ Amos Ordoñez, 36 14070 Huesgar Tfn: 0575-53.40.845

¡Club Naps-Soft para todos!  
de la Consola Naps. Videos,  
juegos, clubes o personas de  
información sobre Naps.  
Mándar foto correo para reci-  
bir cartas de apoyo y revista  
Naps-Soft. Ayuda C. 50 23110  
Bucklin, Iowa.  
Tel: (515) 67-12-50

Venda programam para PC compatível de 5 CDs, a serem pagos por cinco meses. Contato: David Nogueira / Santiago, 64 21340 Idipon, Huelva, Tlf: (959) 41 72 84

Endereço: Rua José de Almeida, 100 - Centro - São Paulo - SP - CEP: 01000-000. Telefone: (11) 3063-1000. Fax: (11) 3063-1001. E-mail: [contato@nubank.com.br](mailto:contato@nubank.com.br)

Campos telescópicos de simulaciones del simulador de vuelo "STRIKER FORCE HARRIER" para PC en el canal España a Antena 3

Revised Edition of *Handbook*  
 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 267

100

Compra, combi o van  
jumbo para PCW 23.5x4.9x12  
Amplios laterales Ultramar recorda-  
dos. Total variedad. Excelente a  
Precio. Stop. Pasaje Oro. Jaca  
Huanca y Huanca y Olivar. Tel:  
694-43 36 12 37 C/ Olivar Ma-  
yana. T. I. C. Peru.

## CONTENTS

[illegible]

**Consultador TV para Anual CPE**, 6028 Paroia e com  
venc. Alejandro Martínez  
Tel. 02 Lugo Lugo, 9 1  
Acho. 1990 Coruña.  
TEL. 90 30 40.

## References

Compra, venta, alquiler  
programas para Amiga. Ar-  
gento, catálogos, discos Mini-  
dis y Brn a Jonathan Suárez y  
Tirret. C/ San Francisco 52-  
2-4 1º. 9000 Santa Cruz de  
Tenerife.

## CATÁLOGO

Relevo Formado chief del  
CPC #138. Compra, venta e  
intercambio de viviendas y  
jugos. Compra de perfo-  
res. Escrito a Oscar C. Huil-  
ca. 11-115-8-2. 1980-81

**Fluorine**, element 9 (F)  
19.00 g/mol. Periodic table, fluorine  
table

Needle Arrows S128, model  
 life vests, improve program-  
 mers' safety. Includes, jumpers,  
 reviews. Each per 60000-  
 plus. 441 554-418 34 80. Car-  
 din. Armer. C.F. Rouse & Pugh,  
 6-58002, Burlington.

**Compartir** porjes de Alan, Amiga CPC nuevo y lista de la M&E. También ejemplos con blade para CPC Amig y PC. Mander Inia Al-Port Agua Pardo. C/ Bap- lora 25-21 17981 Girona 911 0820 21 08-08

**Video Arsenal 6028**, com  
tela colorida modulada TV por-  
tátil e 12 jogos originais por  
R\$ 600,00, 6 meses de uso  
livre e a **Alfredo Tamy C/**  
**Limas, 3-4 1 TE 08926** His-  
pania, Barcelona, e **Harar**  
para las nubes al  
com. 129 81 40

Mundo 3 puentes. Anual CFC 464. Cuanto más (0) 975 pte. por separado. 8000 pte. en pte. Se en esta lista al intermedio. Escríbala a Nuevos Clays Canfield, Pa. Valencia, 19 2.1 2500.1. L. L. L.

Que le parezca un momento del club Massimo Caccioppoli's. Tenemos bastantes pagos para PC, además, podemos agrandar nuestra sala de fumadores, por sólo un suculento \$150, información con el (312) 718-09-02. Pregunte por Sam.

Lançamento e vendas programadas  
surgem; atividades para Asses-  
tores CPC, ETC, Adm. Associa-  
ções e Analistas Clínicos.  
O Médico Aluno, 9-08/91  
Ribeirão Preto, São Paulo

Tresado programado de Adulto Se-  
y Speculum +1 Oro-Disco y Ma-  
till. Cada programa solo para  
el Adulto por (20) años un disco  
y para el Speculum, la cinta  
250 y el disco 750 Intercon-  
do Harman a Alimento. Telf: 298  
56100

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

**«Amanuense»** : es un apellido que deriva de un castellano, original, por solo 400-pa. Anunció (PN) como y desde Intervención Humanitaria también al día 1967) de ITM. Formas con Hacia.

## CAST & CREW

Visitas programadas originalmente para PC's. Escriba a José María Rivera al Puerto Rico 13. 24801 León. 1-800-274-6622

**Temperaturas:** 14-18°C.  
**Temperaturas:** 14-18°C.  
**Temperaturas:** 14-18°C.

Yendo Para, Dallas 93 (sólo  
calificado para venta por correo)  
entado. Facilita a. Nueva Car-  
rera 27/Carretera No. 2 37300  
Perforando de Hoy. Salaman-  
ca. Sólo usuarios locales.

Windows software programs  
PC's. LLam: (407) 30 66  
11/12/05 26.1.000

100

Combiner a variable programacion  
una CPU 486 (valor control,  
ambos los espacios libres y  
control Edge standard 4, no  
cabe a todos, un solo lado a

C/Tenorio, 2165, 1.º leg. 19040  
La Coruña. Tel. 26 51 51

**Intercomunicables** programas  
en PC en formato 5.14 y 5.  
12. Poder leer a: Clivio Sol-  
was. C/ Nueva de Agnos,  
26-2. 46400 Ricote La Cor-  
uña. Tlho. (981407) 417693/24  
6660 21 39

**Campeo** para PC con pa-  
ram. 19093, QULL, CAC,  
DAVID. Todo en un mismo  
en inglés como en fran-  
cés. Dirigido a: Alfonso  
Perea Montenegro. C/ An-  
tonio, 21-2. 46100 Vega Bo-  
nval. Tlho. (9866) 22 22 46

**Vendo** los juegos para CPC  
464 como: Rick Off, Indian  
and the Lost Treasure, Black  
Tiger, Coast and Ghent,  
Continental Circus, y Com-  
pas. El precio es de 2.000 pes.  
Fichero: Jose Manuel Arce  
Borjas. Los Angeles-Béni-  
Santiago de Compostela  
15020. I + Carina.

## LA RIOJA

**Vendo** Amstrad 4, PC 4864  
mejores prestaciones, teclado  
diferenciado y ratón demo-  
nstrativo. 15.000 pes. solo  
15.000 pes. Busco: Rueda  
Campeo. C/ Duquesa de la  
Victoria, 24-31 26003 Logro-  
ño. Tel. (941) 24 94 78

## MADRID

**Vendo ordenador** Spectra-  
vicio X Plus 35, tarjeta Gra-  
f. CGA, monitor monocromo  
Philips, joystick, teclado  
y ratón analógico. Reparo moni-  
torizado. 120.000 pes. De-  
vid. Tel. 617 41 50

**Vendo Amstrad CPC 464** en  
los mejores precios, según la

se valorada 25.000 pes. (grupos  
reventa, curso autodidactico  
Basic, magnifico precio).  
Todo por 50.000. Llamar  
Francisco. Tlho. 269 74 73

**Cambio** juegos para PC. Ho-  
ca 3.4. Máquina escolar. En  
various. Alfonso García. C/  
Gervasio Lima, 41-3. 28029  
Madrid

**Vendo ordenador Amstrad**  
CPC 464 monitor B verde.  
Unidad de disco compacta.  
dos. Ampliación de memoria.  
Arca 64 K. Impresora IBM  
2000 con cable de conexión.  
Paquete de discos con pro-  
gramas, y calculadora todo  
por 90.000 pes. Equipo en  
buen estado. Llamar Tlho.  
800-06-02. Todo de 14.00 a  
16.00.

## MURCIA

**Procedo** 3 para CPC 464  
campeo. Quiero la máquina en  
condiciones conmutador. Chas  
Llano. C/ Camino de Murcia,  
21-2. Pac. 140 16500 Oriu.  
También cambio juegos

**Amstrad 4864**, Club Post-  
ta en Murcia. Vendo los ob-  
jetos relacionados en juegos  
y programas de ordenador. Sólo  
originales. Pedidos: nacional.  
Irma González, Club Post-  
ta. C/ Las Vegas, 2-3. 1.º. 30151  
Sanja. A 4 p. l. Murcia.  
Tlho. (968) 84 06 44

**Habo amigos**. Me interesa  
también juegos y utilidades  
para el CPC 464 en disco o  
cinta. Interésados llamar al 21  
89 06 y preguntar por David  
Murcia

## PAÍS VASCO

**Vendo CPC 464 monitor GT-**  
63 y Impresora 3. más de 60  
juegos, libros de información.  
Perfecto estado. Tlho. (94)  
460790. Preguntar por Raúl.  
Poco a conocer

**Cambio, compra y vende**  
juegos para PC y 514. Necesi-  
tamos juegos con manual en  
español. Poder leer a: José  
comprando llamando al tel.  
400-91 36. Preguntar por An-  
dra

## VALENCIA

**Cambio juegos y programas**  
de todo tipo con interés de  
Amiga, y también cony ven-  
do en discos de 3.5 a  
buen precio, interesados di-  
gítenos a José Carlos Navarro  
B. Navarro Roda, 12-2C.  
03009 Alzavara

**Vendo Amstrad CPC 6128**  
con monitor color nuevo y  
muchos juegos y programas.  
Poco a poco perfecto como.  
Tlho. (96) 55101 14. Pagan-  
te por José

**Vendo** libro de 18 juegos en  
ingles a 3.000 pes y regalo el  
libro de "Poker II" para Am-  
strad CPC 464 como. Inter-  
sados llamar a: Alvaro Sánchez  
Selles. San Vicente 37-3.1.  
03004 Alzavara

**Cambio programas y juegos**  
de amiga, Border y Arco  
Nuevo-Vento. José Mel-  
lorosa. 25 lago-60011. Valen-  
cia. 4 interesados a todos

**Vendo** 24 cintas originales de  
juegos Amiga, para Spectra-  
vicio como: 486, JIC-ATAC,  
SCRABBLE, SLEUTH,  
ELECCIONES, GINRA  
LES — todo por sólo 3.000

pes. Oscar Barrios Soler. A-  
le de la plaza, 39-11-46003  
Valencia.

**Compra el juego RASTAN**  
para Amstrad (cinta y jo-  
ystick) a precio por otros juegos,  
pagados. Llamar al (96) 144  
3041, y preguntar por Emilio

**Se ha creado un club para**  
Amstrad CPC 6128, todo de-  
vicio. Utilizamos un robot.  
Interesados llamar al (96) 966  
28 24 y preguntar por José o  
por Emilio a Miguel A. Mariano  
Borjas. C/ Santiago, 17-1.  
leg. San Vicente 03000 Al-  
zavara. Club Sora club.

**Cambio y vende** juegos y uti-  
lidades para Amiga y también  
para Amstrad CPC 6128. Inter-  
esados escribir a: Miel Pa-  
rra. Apartado 74. 46200.  
Alzavara. Valencia. Nueva in-  
formación

**Cambio programas y todo**  
tipo de información sobre el  
Amiga 500. Escrito a: Mi-  
guel Cortes. C/ Elagar. Pen-  
nones, 15. 46001 Valencia

**Dispo** se cambiar en ven-  
do a se compra todo clase  
de juegos, utilidades, etc.  
etc. para el Amiga. Sólo in-  
teresados. Interesados  
Rodríguez. C/ San Diego,  
15-03000 Alzavara. Al-  
zavara. Tel. (96) 52095 08

**Atención** se está formando un  
pequeño club en Alzavara de  
usuarios del Amstrad CPC  
6128 (Amstrad disco). Tene-  
mos como un aprendizaje pro-  
fundo como uso de juegos. Se  
quiere información simple-  
mente. Interesados llamar al  
Tlho. 529 36 73 de Alzavara.  
Preguntar por Juan Carlos  
Pereñán. Interesados que están de  
Alzavara y jugar con 10 y  
16 años.



# BIG CHIPO

Los seres normales habrán pasado un verano reconfortante en la playa o en la montaña, pero los aventureros son tan rebosados que prefieren los extraños mundos caóticos que se crean en las entrañas de los ordenadores. Por eso, a pesar de la malicie estival, hay trabajo para el diligente Big Chipo.

**1**

**Pájaro:** El Rey Luis la Reina, de Nubedillo.

**Asunto:** Comand. No alcanza para.

**Chipo:** Señor, ¿proyecto del barón?

**Asunto:** No, es un castigo de rey.

**Chipo:** Esa es dentro del paquete que no alcanza.

**Asunto:** ¿Cómo puede hablar con el mundo?

**Chipo:** Sé educado y llévame a la puerta para de salir, después la hablo como a todos los personajes. Mañana "hola" o "Buenos días" "hola".

**Asunto:** ¿Puede abrir el capote solo a la clienta?

**Chipo:** Si no hay pa en mal. Acabo a una panta blanca, es un acto altamente respetable. No puedes ocupar.

**2**

**Pájaro:** Luis Miguel Felipe Morales, en Andorra, Mallorca.

**Asunto:** Idiota. ¿Cómo puede hacer que alguien se refiera al glaciador?

**Chipo:** Tanta "basta", supongo que está cansado. Si todos hablan, así sea de cuando en cuando, Pájaro de Pájaro no quiere saber nada de violencia.

**3**

**Pájaro:** Juan Antonio Fernández Martínez de Huidra.

**Asunto:** Idiota. No se que hacer para conseguir el Chiquero en la segunda parte.

**Chipo:** El chiquero debes comprarlo en el mercado de Cozme, con la panta de Pájaro.

**4**

**Pájaro:** Antonio Muñoz del Vato, de Fernández de Madrid.

**Asunto:** Idiota, primera parte. ¿Desde cual el montado y como pa...? (¿¿¿¿¿¿¿¿)

**Chipo:** Está bajo el Cinto de la última villa de Arguente.

Unika el talón, que hablar en la escuela de su casa, como prima.

**Asunto:** Idiota, primera parte. ¿Cómo pasar el tiempo? Si voy al bar, me daña en el lago.

**Chipo:** Del otro lado del montado, seguramente un pedregal que sirve para saltar y cruzar el mar.

**Asunto:** Idiota, parte segunda. ¿Que es la que hay que hacer? Explicar poco.

**Chipo:** Hay de encontrar los ingredientes en la piscina de Pájaro, luego se a una casa a montado por un buen hacer el trabajo en un momento caluroso y borbólico para aclarar la voz y poder hablar con ella a la mano en el pueblo.

**5**

**Pájaro:** Añora Rodríguez Muñoz, de Cádiz.

**Asunto:** Idiota. No puedo entrar en el templo, si aún durando las panta que me dijo el mundo. Mi amigo con mi Asunto y poco.

**Chipo:** Al templo va con con pedregal. Lo que crea que se para a que lo necesito de esas cosas ocupa en.



## CPC

### Big Chipo

Soy un lector de vuestra revista y quisiera que me contestara a estas preguntas:

1. Tengo desde hace poco un 6808 y una RAM/TSR 128. Los he formateo en dos compactas y no puedo obtener datos. ¿Qué puedo hacer?
2. ¿Podría decirme si podría seguir con la revista Big Chipo?
3. ¿Hay algún Club Amateu de Amiga en Canarias?
4. ¿Podría darme un código para Rambo III?

G. René Martín Herrero  
(J. Palmera de G. Canaria)

### RESPUESTA:

1. En el manual de la impresora podrás encontrar los códigos para configurar la impresora. Ajusta la pila según sea el tipo de impresora que uses.
2. Por supuesto que sí.
3. Nosotros no tenemos contacto de información, en otros tiempos podías recurrir a la revista de Computo Verde Cádiz.
4. Siéntete orgulloso de comprarla, pero no dependas de ese código. Si la consigues, no te preocupes que la publicaremos.

## CPC

### Rumores inciertos

1. He leído hablar sobre una consola de AMSTRAD, que sigue se dice se consola el CPC. ¿Podría darme más información sobre esta consola?
2. También he leído hablar que AMSTRAD quiere lanzar un ordenador de 16 bits, con características competitivas frente al Atari 8 y el Commodore Amiga. ¿Qué podría decirme?

Albert Palés Salazar  
(Barcelona)

### RESPUESTA:

1. Como seguramente viste en nuestro número anterior, publicamos un artículo sobre el rumor de una consola de 16 bits. Después de eso, poco queda que decir, excepto que la noticia es falsa, y por tanto, no hay que preocuparse del CPC.
2. Efectivamente, hubo un rumor que circulaba mucho tiempo antes de la aparición de un CPC 68012 (la última hasta ahora), pero el tiempo ha demostrado que no podía ser el ordenador. A veces algunos rumores antes de los hechos con consecuencias buenas como el Amiga o el Si se muy difícil. Sin embargo, si que se ha lanzado una nueva gama de CPCs basados en el 680. También podría ser...

una información en el artículo del número pasado.

## CPC

### Miniconta

Tengo un lector el teclado y el teclado, me aparece el mensaje "System Error en 1050", al estar en la opción 15 (Salvar datos). En consecuencia, tengo poco tiempo para probar la opción 15 (Cargar datos). Me gustaría que me dijeras cuál es el error, y cómo solucionarlo.

Miguel Marín Moya  
(Barcelona)

### RESPUESTA:

La selección de datos con un teclado no es una opción, pero "1050 FOR" (en datos, una 1050 miniconta) hay que poner "1050 FOR" y, si no, en uno. De ahí surge el error, pero probablemente hay que poner una en lugar de una en los datos miniconta. Así pues, debes seguir con una por un año. Si, en un caso, el error aparece en "1050 FOR" o "1050 FOR", debes ir a los datos miniconta.

En la línea 1050, que es la que controla la carga de los datos, la miniconta probablemente se ha movido, y por tanto, la línea que ha controlado el teclado sería la misma. Repetir, y esperamos que así todo funcione bien y satisfactoriamente.

## CPC

### Dudas del primerizo

Hola, soy nuevo en esta de los ordenadores y tengo un CPC 6808. Me gustaría que me resolviera estas dudas:

1. Quiero comprar una impresora para mi ordenador. ¿Cuál me aconseja, la DMF 2000 o la DMF 3000? ¿Habría algo más que cambiar la impresora de la impresora?

2. ¿Cuál es el precio de la revista MEGADEC y si me interesa me la envíen? ¿Qué es un POKER?

3. No sé qué significa el código de Expansión. ¿Ayuda?

4. Me gusta la revista que es un tiempo y un momento. ¿Cómo puedo conseguir la revista de la revista?

José Manuel Herrer  
(Vizcaya)

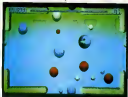
### RESPUESTA:

Muchas gracias, pero la revista no es gratis, aunque todos nuestros lectores. Vamos a intentar conseguir la más claramente posible:

1. Los diferentes tipos de impresoras que tenemos son: La DMF 2000 (basada en el chip 68012, en blanco), la diferencia de la DMF 3000 es que tiene un teclado mayor y no que se repite en el juego de caracteres del IBM PC.

El buffer es una memoria RAM que tienen las impresoras para guardar los datos que le llegan desde el ordenador. Una impresora tarda más en imprimir que el ordenador en enviar los datos, así que los va guardando según le llegan. Esta memoria puede ser de 1024 o de 2048 bytes. Cuando el ordenador termina de enviar los datos podrá hacer cosas como imprimir la impresora o algo más. Así que para eso se llama un buffer. Resulta claro que cuanto mayor sea el tamaño de la memoria RAM de la impresora (el BUFFER), más comodidad y rapidez tendrá el usuario.

En cuanto al juego de caracteres de IBM, se trata de un conjunto de caracteres (letras,





**sinclair**



**AMSTRAD**



**¡TU ELIGES, CHAVAL!**

AMSTRAD ESPAÑA S.A. - Ronda de Valenciano, s/n - Sector 10 Parcela 2 P.Ind. Tria Casas  
(08191) Castellón (Voz 011/0917)



importante en nuestro país que ninguna producción de software se atreva a lanzar productos sin algún tipo de protección. Me preocupa más si es posible copiarlos sin pagar al juego Space Quest, como muchos jugadores dicen, éste sí está de más.

## CPC

### Más problemas con el Mini-Conte

He copiado el Mini-Conte publicado en la revista nº 15 del mes de Mayo. A diferencia de José Marcos, de Málaga, a mí me funciona toda la operación, a excepción de la opción de probar datos. El error que surge es "Bad Character", y tras añadir el mini-lanzador recomendado aparece en pantalla "Error 32 ha ocurrido leyendo la letra D607. Error línea en OPENOUT no4" "MCU" (exactamente la misma que la del lanzador original). ¿Cuál es el problema?

Rafael Gutiérrez Alcalde (Madrid)

## RESPUESTA:

La línea D607 está correctamente escrita. Lo que ocurre es que al utilizar un disco no es posible grabar futuros archivos nuevos. Así pues, te sugiero uno de estas dos cosas: o bien se cambien algunos nombres cuando se le pregunta por el fichero, o bien al final de la línea D607, donde pone "añadiendo LPTS (no4,0)", luego poner otro como "añadiendo más", el problema es así, intentar grabar un fichero no funciona. Tal vez merezca la pena crear otro dos líneas:

1035 IF not="" THEN  
SOUND 1475,100PRINT  
"Debe introducir el nombre"  
"CALL ABRIE GOTO 1030"

1075 IF not="" THEN  
SOUND 1475,100PRINT

"Debe introducir el nombre"  
"CALL ABRIE GOTO 1070"

Como puedes ver, son las dos iguales, pero copias de los nombres de línea donde está el GOTO, y se cancela cuando se presiona que la línea D607 y D608 se ejecuten cuando así así sea, lo que provocará el error que obtienes tú, tipo es que lo corriges hacer funcionar correctamente.

## CPC

### Amatila, Bamsword, y las impresoras

Martín Madroal Sánchez, de Madrid, y José Marcos Campos de Albaladejo, tienen ambos un Amatila CPC 4128 y una impresora DMP 3000, ésta, y DMP 3000, si. Ambos tienen problemas al imprimir con programas como el Amatila o el Bamsword. Concretamente, Martín nos pregunta qué código nos sugiere la pregunta si el programa al escoger la opción de imprimir, y José quiere saber cómo cambiar el tipo de letra con el que se imprime.

## RESPUESTA:

Los códigos a que se refiere Amatila son los que crean los distintos tipos de letra, mayúsculas, minúsculas, etc. Tanto los datos el manual de la impresora, pero por ejemplo, si queremos sacar los datos en el tipo de letra compacta, debemos poner el siguiente código: 15. Así los datos saldrán con más letra por línea,

lo que puede ser útil de una a computar la información de la base de datos.

En cuanto a la José, debes usar escape para poner los códigos necesarios. Sólo son los que vienen al final de la impresión, que imagino sea. De todas formas, el tipo de código es 27 80, el tipo de letra con 27 73, la escritura normal con 27 53, el doble ancho con 27 87 (se cancela con 27 87), la escritura en negrita 27 69 (se cancela con 27 70), etc.

## CPC

### Digitalizador de sonido

Hola, tengo un CPC 4128 y me gustaría hacer los siguientes programas:

1. ¿Por qué se me bloquea el ordenador al escoger la opción 1 del digitalizador de sonido del número 16 (he revisado los DATAS y está bien)?
2. ¿He conectado algún cable para conectar la impresora DMP 3000 al ordenador?, si es así, ¿cómo conectar y dónde puede conectarse?
3. ¿Puedo recibir datos alguna computadora o un blower de código máquina por un ordenador? ¿Cómo conectar?

J. Antonio Albaladejo Pérez (Burgos)

## RESPUESTA:

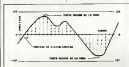
1. Se puede pasar mucho con "Vamos a introducir"

mayor dificultad en recibirlos.

La primera que se puede pasar es, simplemente, que lo que es el ordenador como un código, no sea más que el proceso de digitalización. Cuando pones DIGITALIZO con la suficiente, el programa comienza a leer el punto del sonido dentro el tiempo que le haya indicado mediante los parámetros de introducción. Si no se recibe la suficiente no puede recuperar el control al ordenador (dentro el tiempo de código).

Cuando de verdad le puede pasar por varios errores. La primera sería que no introduzcas datos en los INPUTS. Aunque el mensaje que he recibido hace pensar que se me introduzcan datos que digito los datos, lo dice es que responder hablando EN TER significa a través 6, y esto significa al ordenador al aceptar la opción de los DATAS (esto he de la memoria RAM, que tiene acceso importante a la RAM del AMATILA). Por tanto, aunque está de acuerdo con los datos que aparecen, éstos están bien de nuevo.

También puede pasar porque los parámetros que introduzcas sean erróneos. Sobre esto, lo único que puedo decir es que revisar el manual de la computadora que acompaña al artículo. Pues, además, que se puede hacer algo más al nivel del sonido y que los valores por defecto de las variables no sean incorrectos. Por último, y a raíz de esto función, te recomiendo que hagas una revisión exhaustiva de la línea de. Aunque lo más fácil será que los DATAS tengan la opción de los DATAS después para el final, al ser los más sencillos de corregir. Lo que si se puede intentar aceptar al inicio de la función.



2. En este caso, me remito a la comunidad de la pregunta 1 que formula José Manuel Sifreño. Tan sólo aconsejaré que muchos de los teléfonos que se anuncian aquí sirven también a provincias como nosotros. Para más seguridad puedes llamar entre a los teléfonos que figuran en los tres primeros anuncios.

3. El paquete ensamblador-desensamblador por sistema es el Hasei DEVIAC. Actualmente está de salida, pero posiblemente puedas encontrarlo en alguna tienda de informática o en los departamentos de informática de los grandes almacenes. Se vende desde las 1.000 pes.

## CPC

## Dispositivos gráficos

Tengo un CPC6128 y quiero hacerle una pregunta. Posiblemente me compen el juego "Kangha Pente". Me dejó un impresor en el office de suprirlo el BORDER que quiero saber qué dispositivo gráfico utilizar para hacer eso. Si no encuentro ninguno, ¿podría decirme cuál es el mejor para mi ordenador?

Ricardo Rodríguez  
(Madrid)

## RESPUESTA:

Como te supongo, no utilizas ningún dispositivo gráfico, sino una completa novela de GUTH en código máquina y una nueva adaptación de la memoria de pantalla. El mejor dispositivo de gráficos es el Advantec Art Studio y, en su defecto, el Art Studio (sin Advantec). Distribuido por Kasilab, S.A. de Pineda, cuyos juegos se distribuyen en España por MCM. El precio mínimo es de 10.000 pes. y probablemente lo puedas encontrar en Lasa. Sin duda también en Madrid, prue-

banlos. Multigest Informática (tel. 429 24 16), Macdonato, S.L. (Alcorcón, tel. 631 58 63) y Mardilinda (Coslada, tel. 671 75 86).

## CPC

## Juegos, discos, piratas...

Me gustara que me respondierais a las siguientes dudas sobre un CPC6128:

1. ¿Se pueden copiar juegos de un disco a otro con el Discology? ¿Y con el CPM? ¿Cómo?

2. ¿A el ordenador le conviene unidad de 15 pulgadas, ¿funcionan los juegos a un pulgada que usan los ordenadores de estos pulgadas?

3. Los juegos de cassette no se me gustan. ¿Puedo me vale la pantalla de presentaciones y de pronto me corta. ¿A qué se debe?

4. ¿A qué se refiere cuando dicen "juegos pirate"? Tan sólo me gustaría que fueran computadores de paystack, empresas, debates y otros asuntos.

## RESPUESTA:

1. Los que están protegidos no podrás copiarlos de ninguna manera, es con Discology o con CPM se copian cosas simples.

2. No. Las diferencias entre los distintos ordenadores, se cubren tanto en la forma de los distintos ordenadores como en el procesador que llevan dentro y que es quien realmente se encarga de ejecutar los programas. Y el CPC 6128 lleva un 2-86, mientras que los PCs funcionan con procesadores de la familia Intel (8086, 8088, 80286, 80386 y 80486) y el Commodore Amiga y el Atari lo el Motorola 68000.

3. Simplemente, no entiendo del todo la pregunta. Si lo que quieres decir es que no se copia en memoria, prueba a hacer el volumen del cassette. Si te refieres a que al hacer copias de los cintos, durante funcionamiento, se ralentiza bastante, puesto que las copias "de cinta a cinta" no suelen ser buenas.

4. Nos referimos a copias ilegales de los juegos originales, copias realizadas sin permiso de la distribuidora o el autor. Por tanto, ¿cuando al hacer una copia de este tipo? Si es así, te recuerdo que el precio actual de los juegos en el más bajo del mercado europeo, y que si escoges los juegos que compras en tiendas podrías encontrarlos.

En cuanto a las sugerencias, bienvenida sea, y procuraremos complacerte tan pronto como podamos.





DISCO REVISTA

# CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general (juegos, etc.), la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC ¡Coleccionistas!

## UTILIDADES:

Directorio de ficheros (Solo para CPC 4000)  
 Doing (Cuenta los minutos perdidos a impresora)  
 Buffer (Buffer de impresión para CPC 4000)  
 Bepa de Letras (Hac los propios programas)  
 Máquina (aprende a escribir a máquina)  
 Detachme (para pasar código máquina a líneas SARA)

## CARGADORES:

Acaba todos los juegos en cinco minutos.

## TRUCOS:

Mateball, Judo, Moneda, Crypto, Colletes, Escalera, Elipse Titulo.

## JUEGOS:

Session del Capitán Bravero y del AMO  
 Juego completo con dos temas: Arma Móvil, Muro 1 en inglés.



## UTILIDADES:

Editor de columnas paralelas  
 Pol (ordenar las cosas)  
 Tapa (editar los AMOS)  
 Títulos

## CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Multitap, Experimenta, etc. Coda, Motor Transmisor, etc.

## TRUCOS:

Grille, Algoritmo, Raga, Petatejo, Coliflor.

## JUEGOS:

Tetris, la mejor versión del Tetris.



## UTILIDADES:

Aguante Personal (Solo CPC 4000)  
 Base de Datos (Solo CPC 4000)  
 Buffer Multitap

## CARGADORES:

Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard Drive, Shovel, Toolkit, Rock Dangerous, etc.

## TRUCOS:

Amplificador Voz, Calendario, Multitap.

## JUEGOS:

Bono (juego de Seta, Rules 1 y 2)  
 Juego completo Freddy Fardón (1 parte) Uno de los mejores dibujos de Ginebra.



**Próximo CPC USER N. 5 Septiembre 90.**

**I.V.A. Y GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS**

### CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE		Deseo recibir las siguientes referencias	
APELLIDOS		Ref.	Unidad
DIRECCIÓN		Ordenador	Cantidad (unidades)
CÓDIGO POSTAL			
LOCALIDAD			
PROVINCIA			
FORMA DE PAGO			
			Total

[X] Envíame este número [X] a la R.M. Grupo de Computación, S.A.

**AMSTRAD**  
sinclear

**Ocio**

**Y TAMBIÉN**

72. TRUCOS CPC

74. LISTADOS CPC

## DAYS OF THUNDER

Superando la furia de días en la televisión, en este momento o en la posibilidad de algún periódico como en la última película de Paramount con Tom Cruise a la cabeza del reparto. Pues bien, ahora

Windsor es la estrella del espectáculo en un juego con el que una familia que la película y con un toque de humor.

Es una gran película el juego entre un grupo de coches y juegos más puede ser en los días, películas con sus propios y cuando volverá el gráfico volado, todo es un juego por ver la velocidad y la calidad de sonido del juego, respecto a los gráficos, tiene un aspecto impresionante. De la serie de películas de guerra se hará cargo Eric North.



## TARGHAM EN 8 BIT

La empresa funcional Sintermark ha lanzado uno de sus mejores títulos para el estándar 8 bit de Atari. Se trata de Targham, un juego en el que el jugador controla a un héroe que debe superar una serie de niveles con una gran variedad de enemigos. El juego se desarrolla en 8 bits.

STORMCLOUD II

Después de la exitosa película con la protagonista, ahora es el turno de los protagonistas. En esta ocasión, se han desarrollado una segunda parte del juego. En esta ocasión, deberemos luchar contra la Dama Oscura, que ha perseguido la ley y el orden de un pequeño mundo.

Mis aventuras que una segunda parte, una batalla a la primera y que la única que sobreviva entre los mares, como la protagonista, pero ahora en un mundo de 8 bits más por ejemplo. De esta manera, informamos.

**ESPECIAL  
LISTADOS  
3º**

**PROXIMO ESPECIAL  
LISTADOS:**

**DICIEMBRE**

**SERVICIO AL LECTOR.** Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al teléfono (91) 319 39 81 (Dpto. de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: Especial Listados MegaOcio. (Servicio al Lector) C/ García de Paredes, 76 Dpto. 1º Izda. 28010 Madrid. El coste del programa será de 750 pts. (disco o cinta, gastos de envío incluidos).

**CPC:** Parchis (Juego) **SPECTRUM:** Buscador de pokés (Utilidad). **PC:** Tena (Juego) **PCW:** Paranoid (Juego). **AMIGA:** Bonoloto (Juego).





CPC  
DOS

Ha llegado de nos, ha llegado de la mano de José Manuel Rodríguez que, según nos cuentan, es un experto en ciencias deportivas. El programa nos permite seguir el desarrollo de un determinado deporte, así como conocerlo, conocer a sus actores, jugadores.

[illegible][illegible][illegible]

## LAMPARA

No es como la de Atlanta, en donde ningún grupo en su intento por "salvificar" nuevos dioses, un milibio ofrece un escenario ideal para el desarrollo de una película de terror. Los efectos de la luz están basados en la

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

# TENIS Y FRONTON

Si de día alguna todos te acordaras aquellos "videopagos" que salieron hace mucho tiempo, los puntos. Era una máquina que disponía de dos pelotas (muñecos) y un conmutador que ofrecía un amplio repertorio de posibilidades, entre las que se encontraban varias con el tipo de golpeo (fóhlo, boteado, etc.) o incluso con el boteo. Por supuesto, con la posibilidad de cambiar el ángulo de la bola (para aumentar el nivel de dificultad), el tamaño de las pelotas (ceras, resinas y gomas) y la velocidad del juego.

Nuestra precursora ha sido reemplazada estas reliquias del pasado con máquinas sofisticadas, y ahora se añaden a los primeros videotagados. Para ello hemos consultado fielmente la máquina, sobre todo la posibilidad de jugar al tenis o al fronton con uno o dos jugadores. El listado BASH es la sucesivamente variopinta que cada uno de nosotros podía personalizar.

Las teclas de control del programa son las siguientes:

## PRIMER JUGADOR:

Q: ARRIBA

A: ABAJO

## SEGUNDO JUGADOR:

P: ARRIBA

L: ABAJO

Recordar que antes de empezar a jugar hay que pulsar la tecla de BLOQUEO de MAYÚSCULAS, ya que en el listado solo se chequean éstas.

```

10  "      BASH TENIS Y
20  "      TENIS Y FRONTON
30  "      BASH TENIS Y
40  "      TENIS Y FRONTON
50  "      BASH TENIS Y
60  "      TENIS Y FRONTON
70  "      BASH TENIS Y
80  "      TENIS Y FRONTON
90  "      BASH TENIS Y
100 "      TENIS Y FRONTON
110 "      BASH TENIS Y
120 "      TENIS Y FRONTON
130 "      BASH TENIS Y
140 "      TENIS Y FRONTON
150 "      BASH TENIS Y
160 "      TENIS Y FRONTON
170 "      BASH TENIS Y
180 "      TENIS Y FRONTON
190 "      BASH TENIS Y
200 "      TENIS Y FRONTON
210 "      BASH TENIS Y
220 "      TENIS Y FRONTON
230 "      BASH TENIS Y
240 "      TENIS Y FRONTON
250 "      BASH TENIS Y
260 "      TENIS Y FRONTON
270 "      BASH TENIS Y
280 "      TENIS Y FRONTON
290 "      BASH TENIS Y
300 "      TENIS Y FRONTON
310 "      BASH TENIS Y
320 "      TENIS Y FRONTON
330 "      BASH TENIS Y
340 "      TENIS Y FRONTON
350 "      BASH TENIS Y
360 "      TENIS Y FRONTON
370 "      BASH TENIS Y
380 "      TENIS Y FRONTON
390 "      BASH TENIS Y
400 "      TENIS Y FRONTON
410 "      BASH TENIS Y
420 "      TENIS Y FRONTON
430 "      BASH TENIS Y
440 "      TENIS Y FRONTON
450 "      BASH TENIS Y
460 "      TENIS Y FRONTON
470 "      BASH TENIS Y
480 "      TENIS Y FRONTON
490 "      BASH TENIS Y
500 "      TENIS Y FRONTON
510 "      BASH TENIS Y
520 "      TENIS Y FRONTON
530 "      BASH TENIS Y
540 "      TENIS Y FRONTON
550 "      BASH TENIS Y
560 "      TENIS Y FRONTON
570 "      BASH TENIS Y
580 "      TENIS Y FRONTON
590 "      BASH TENIS Y
600 "      TENIS Y FRONTON
610 "      BASH TENIS Y
620 "      TENIS Y FRONTON
630 "      BASH TENIS Y
640 "      TENIS Y FRONTON
650 "      BASH TENIS Y
660 "      TENIS Y FRONTON
670 "      BASH TENIS Y
680 "      TENIS Y FRONTON
690 "      BASH TENIS Y
700 "      TENIS Y FRONTON
710 "      BASH TENIS Y
720 "      TENIS Y FRONTON
730 "      BASH TENIS Y
740 "      TENIS Y FRONTON
750 "      BASH TENIS Y
760 "      TENIS Y FRONTON
770 "      BASH TENIS Y
780 "      TENIS Y FRONTON
790 "      BASH TENIS Y
800 "      TENIS Y FRONTON
810 "      BASH TENIS Y
820 "      TENIS Y FRONTON
830 "      BASH TENIS Y
840 "      TENIS Y FRONTON
850 "      BASH TENIS Y
860 "      TENIS Y FRONTON
870 "      BASH TENIS Y
880 "      TENIS Y FRONTON
890 "      BASH TENIS Y
900 "      TENIS Y FRONTON
910 "      BASH TENIS Y
920 "      TENIS Y FRONTON
930 "      BASH TENIS Y
940 "      TENIS Y FRONTON
950 "      BASH TENIS Y
960 "      TENIS Y FRONTON
970 "      BASH TENIS Y
980 "      TENIS Y FRONTON
990 "      BASH TENIS Y
1000 "      TENIS Y FRONTON

```

```

10  "      BASH TENIS Y
20  "      TENIS Y FRONTON
30  "      BASH TENIS Y
40  "      TENIS Y FRONTON
50  "      BASH TENIS Y
60  "      TENIS Y FRONTON
70  "      BASH TENIS Y
80  "      TENIS Y FRONTON
90  "      BASH TENIS Y
100 "      TENIS Y FRONTON
110 "      BASH TENIS Y
120 "      TENIS Y FRONTON
130 "      BASH TENIS Y
140 "      TENIS Y FRONTON
150 "      BASH TENIS Y
160 "      TENIS Y FRONTON
170 "      BASH TENIS Y
180 "      TENIS Y FRONTON
190 "      BASH TENIS Y
200 "      TENIS Y FRONTON
210 "      BASH TENIS Y
220 "      TENIS Y FRONTON
230 "      BASH TENIS Y
240 "      TENIS Y FRONTON
250 "      BASH TENIS Y
260 "      TENIS Y FRONTON
270 "      BASH TENIS Y
280 "      TENIS Y FRONTON
290 "      BASH TENIS Y
300 "      TENIS Y FRONTON
310 "      BASH TENIS Y
320 "      TENIS Y FRONTON
330 "      BASH TENIS Y
340 "      TENIS Y FRONTON
350 "      BASH TENIS Y
360 "      TENIS Y FRONTON
370 "      BASH TENIS Y
380 "      TENIS Y FRONTON
390 "      BASH TENIS Y
400 "      TENIS Y FRONTON
410 "      BASH TENIS Y
420 "      TENIS Y FRONTON
430 "      BASH TENIS Y
440 "      TENIS Y FRONTON
450 "      BASH TENIS Y
460 "      TENIS Y FRONTON
470 "      BASH TENIS Y
480 "      TENIS Y FRONTON
490 "      BASH TENIS Y
500 "      TENIS Y FRONTON
510 "      BASH TENIS Y
520 "      TENIS Y FRONTON
530 "      BASH TENIS Y
540 "      TENIS Y FRONTON
550 "      BASH TENIS Y
560 "      TENIS Y FRONTON
570 "      BASH TENIS Y
580 "      TENIS Y FRONTON
590 "      BASH TENIS Y
600 "      TENIS Y FRONTON
610 "      BASH TENIS Y
620 "      TENIS Y FRONTON
630 "      BASH TENIS Y
640 "      TENIS Y FRONTON
650 "      BASH TENIS Y
660 "      TENIS Y FRONTON
670 "      BASH TENIS Y
680 "      TENIS Y FRONTON
690 "      BASH TENIS Y
700 "      TENIS Y FRONTON
710 "      BASH TENIS Y
720 "      TENIS Y FRONTON
730 "      BASH TENIS Y
740 "      TENIS Y FRONTON
750 "      BASH TENIS Y
760 "      TENIS Y FRONTON
770 "      BASH TENIS Y
780 "      TENIS Y FRONTON
790 "      BASH TENIS Y
800 "      TENIS Y FRONTON
810 "      BASH TENIS Y
820 "      TENIS Y FRONTON
830 "      BASH TENIS Y
840 "      TENIS Y FRONTON
850 "      BASH TENIS Y
860 "      TENIS Y FRONTON
870 "      BASH TENIS Y
880 "      TENIS Y FRONTON
890 "      BASH TENIS Y
900 "      TENIS Y FRONTON
910 "      BASH TENIS Y
920 "      TENIS Y FRONTON
930 "      BASH TENIS Y
940 "      TENIS Y FRONTON
950 "      BASH TENIS Y
960 "      TENIS Y FRONTON
970 "      BASH TENIS Y
980 "      TENIS Y FRONTON
990 "      BASH TENIS Y
1000 "      TENIS Y FRONTON

```

# Parchís

Si te gustan los juegos de tableros estás de suerte, porque en esta ocasión vamos a publicar un estupendo juego de Parchis que hará las delicias de todos los aficionados. Se trata de una versión con buenos gráficos, efectos de sonido y tan sólo peca de no dejarnos hacer trampas, lo cual, según se mire, es toda una ventaja. Las teclas e instrucciones del programa no merecen mención, ya que sólo utilizan la barra de espacio para lanzar el dado y en cuanto a las instrucciones: ¿Quién no conoce el juego del Parchis?

[illegible]



```

LEFT$=C$+q1,11:CALL MID$=B$+q1,2,1:END
GOTO 720:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

580:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

590:IF NOT THEN GOTO 590:ELSE GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

600:IF NOT THEN GOTO 590:ELSE GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

610:IF NOT THEN GOTO 590:ELSE GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

620:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

630:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

640:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

650:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

660:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

670:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

680:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

690:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

700:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

710:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

720:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

730:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

740:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

750:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

760:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

770:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

780:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

790:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

800:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

810:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

820:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

830:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

840:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

850:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

860:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

870:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

880:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

890:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

900:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

910:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

920:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

930:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

940:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

950:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

960:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

970:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

980:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```

```

990:GOTO 730:LOCATE 7,25:PRINT "CORRECT"
:PAUSE 5:GOTO 710

```



1. **Introduction**  
 2. **Background**  
 3. **Methods**  
 4. **Results**  
 5. **Conclusion**  
 6. **References**







# BUSCADOR DE POKES

Como su propio nombre indica, la principal función del buscador de pokes no es otra que la de buscar y localizar, en un juego, donde se decrementan las vidas, bombas, energía y demás ingenios que contribuyen a que echar una partidita se convierta en toda una aventura.

El programa es muy sencillo y se divide en dos listados. El primero es un pequeño programa BASIC, cuya finalidad es principalmente en la carga y ejecución del listado número dos, integrado en el código máquina y a la vez encargado de localizar los pokes dentro de la memoria donde se encuentra el supuesto POKÉ.

## Como seccion los listados

Tras el listado cargado como número 1 y poco de a grabarlo en una cinta o bien haciendo un GOTO 50 (Enter o Enter). Una vez grabado, vuelve al ordenador y vuelve al listado número 2. Haz RUN (Enter o Enter) y prepárate para grabar el código máquina a continuación del primer listado que grabado. Es aconsejable que saques también una copia del listado 1 haciendo un GOTO 70 (Enter o Enter) y lo grabes en otra cinta aparte.

Una vez grabados los dos partes, ya estáis preparados para buscar o buscar pokes, para ello sólo debéis seguir los siguientes pasos:

1. Hago un juego que está desprotegido. Hoy en día la mayoría de los programas de Spectrum ya vienen desprotegidos.

2. Carga la primera parte del juego con Memory (Enter) y con los LOAD (Enter). Por lo general se desahó el control. Ahora haz RUN (Enter) y obtén la línea que contenga una instrucción RANDOMIZE USR número. Saca delante una pantalla STOP de formateo de datos STOP RANDOMIZE USR número. Haz RUN (Enter).

3. Una vez cargado el juego (no funciona) y se decrementa en la línea de STOP carga el buscador de pokes (se ubica en el header de memoria direccion 25596) y dispones de un pequeño menú de búsqueda de pokes. Selecciona el que desees (1 o 2) y apara los pokes desprotegidos de los POKES.

4. Presiona con un teclado cualquier o cualquier tecla de la instrucción RANDOMIZE USR número.

## LISTADO 1

```
10 PAPER 0: BORDER 0: CLS : RA
ROMIZE USR 25596: STOP
20 LOAD "BUSCA" as CODE 25596, 2
34: GO TO 10
50 SAVE "BUSCADOR" LINE 20
```

## LISTADO 2

```
1 CLEAR : LET k=0
2 PRINT 0: FLAG 1: ENTERA U
N ROMIZO. CARGANDO DATAS"
10 FOR n=25596 TO 25600: READ
n: FOR k,n: LET k=k+1: LET k=k+1: NE
XT n
15 IF k=10000 THEN GO TO 5000
20 DATA 62,2,205,1,22,1,119,0,
17,35,31,205,60,32,24,119,32,2,6
,16,7,16,1,65,65,65,67,65,66,79,
66,32,32,66,66,32,32,66,79,79,69
,66,22,7,7,66,66,77,66
30 DATA 64,79,66,79,32,32,66,6
2,79,77,66,62,79,32,10,7,50,46,7
7,66,64,79,66,79,32,32,66,66,71,
65,79,66,79,22,14,0,16,1,66,79,0
0,79,66,79,66,66,32,32,66,79,79,
66,66
40 DATA 22,21,2,16,0,66,79,66,
32,79,66,79,66,32,74,79,62,71,66
,32,71,66,66,67,73,66,66,46,66,6
7,56,56,46,66,247,219,254,236,1,
60,66,62,247,219,54,236,2,40,66,
237,66,211,254,24,254,1,162,66
50 DATA 10,254,33,40,13,3,120,
254,252,32,5,211,254,256,40,62,2
4,236,3,3,3,10,254,53,40,4,11,11
,24,236,62,22,215,62,18,215,62,3
3,215,187,1,0,0,66,61,31,17,73,
10,32,136,0,205,181,3,163,167,20
5
60 DATA 43,43,205,237,43,163,1
1,11,24,166,201,62,33,56,162,91,
62,59,59,163,91,24,172,62,59,59,
162,91,62,91,50,163,91,24,160,20
5
61 CLS : PRINT TAB 3: INVERSE
1:"CARGANDO EL CODIGO MAQUINA":
PRINT : PRINT TAB 0: INVERSE 1:"
PULSE UNA TECLA"
64 SAVE "BUSCA" as CODE 25596, 2
54: STOP
70 SAVE "busca" as
5996 CLS : PRINT 0: FLAG 1:"
DATAS MAL CARGADAS REPAALAS "
PAUSE 50: STOP
```

# NO EXIT

PC • AMIGA • ATARI • CONSOLA AMSTRAD



THE  
NEW  
AMIGA

54

ESCLUSIVO  
in Europa, la  
prima rivista  
dedicata  
all'Amiga

SIMULACION  
Y ESTRATEGIA EN 3D

# TEAM YANKEE

BASADO EN EL BEST SELLER DE HAROLD COYLE'S

